AMIGA NEWS

AMIGA DP INCLUS !

ISSN 1164-1746

AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

ZEUS '040
La SCSI-2 en action

DIRECTORY OPUS
La maîtrise de votre Amiga

DOSSIER
Les imprimantes à jet d'encre

Amiga Live '93 Londres, réunions DP de Tournai et Paris — *TESTS:* Syquest nouvelle génération, MBX1200 de Microbotics, Vista 3.0, Retina



JUIN 1993 No. 58 Suisse 9.8 FS, Belgique 225FB, Canada $6

Amiga DP: en supplément, toutes les listes de FISH, CAM, DPAT et tests de logiciels du domaine public.

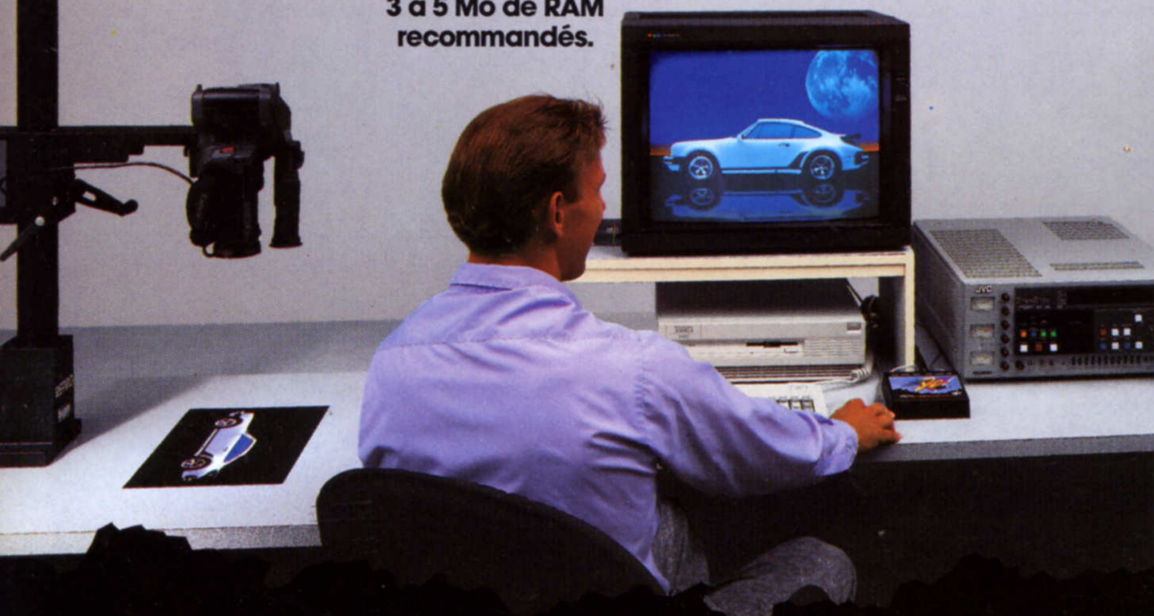
Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.



Révolution vidéo !

- ▲ Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.
- ▲ DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.
- ▲ Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.
- ▲ DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.
- ▲ Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.

**Nécessite 1 Mo mini.
3 à 5 Mo de RAM recommandés.**



2990 F TTC
PRIX AU 01/01/93
Disponible chez votre revendeur et en
COMPATIBLE A1200



DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs



DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.



DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.



DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

DIGITAL
CREATIONS



Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par
NewsEdition, SARL au capital de 2000F
12 Rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 61-47-25-67 FAX : 61-47-25-69

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper

Assistants de rédaction: **Nicole Saunier, Michel Castel, Bruno Parcellier**

Publicité et comptabilité:
Esmeralda Gimeno

Ont participé à ce numéro:

Philippe Agnisola, Denis Bernard, Patrick Conconi, Marcel Duruflé, Laurent Faillie, Jean Luc Faubert, Nicolas Fournel, Lionel Guillang, Denys Laslandes, Marc Jeanjean, Olivier Jeannet, Malika, Raphaël Meîster, Fabrice Neyret, Gilles Soulet, Marc Técles, Gilbert Torel

Si vous avez des difficultés à trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse. Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de ventes les plus proches (Tél: 61.15.15.30)

Associés: Rod Craig et Bruce Lepper
Flashage: EXE - 10 rue Lavigne 31300 Toulouse, tél 61-59-38-38, et Compo-Toulouse, tél 61-57-44-66. Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page*.

Editorial

Un moment de silence pour ceux qui ont acheté un PC-compatible avec processeur Intel 286 au prix de 15000F pour leur comptabilité, traitement de textes, tableur et base de données il y a deux ans et qui sont obligés de le jeter aujourd'hui et d'acheter une autre machine pour pouvoir travailler sous *Windows* avec un 386/486.

L'Amiga 2000 que nous avons acheté pour 7000F il y a cinq ans pour faire l'agenda et le planning de chaque journal et la communication et réception de fichiers par minitel et modem et le traitement de textes et les scans, les digitalisations et les retouches de bitmaps et la mise en page et la sélection des couleurs quadrichromie et pour gérer les abonnements et les paiements aux correspondants et les listes de sociétés et de contacts, tout à la fois en multitâche... fait toujours l'agenda et le planning de chaque journal et la communication et réception de fichiers par minitel et modem et le traitement de textes et les scans, les digitalisations et les retouches de bitmaps et la mise en page et la sélection des couleurs quadrichromie et la gestion des abonnements et les paiements aux correspondants et les listes de sociétés et de contacts, tout à la fois en multitâche...

Nous avions un PC-XT pour faire le compta en monotâche dans un coin, acheté en même temps que l'A2000. Mais même pour ce petit travail il a du être abandonné à cause de sa lenteur et remplacé par un AT. Grâce au 2000 il n'y a pas besoin de jeter le AT pour passer sous Windows...

NOTRE COUVERTURE

L'illustration de la couverture a été calculée sous ***Imagine*** avec un Amiga 2000 équipé d'une carte 68040 à 33 Mhz. Sa résolution originale était de 1050 par 1485, nous l'avons réduit avec la fonction "Halve" (diminuer de moitié) de ***Art Department Pro***.

L'auteur s'appelle Fred Barachant, il est infographiste professionnel. Vous pouvez le joindre au 91.71.88.79 si vous souhaitez faire réaliser des images et animations de synthèse.

Sélection quadrichromie par ***Professional Page 3.0*** (est-ce lui qui devient plus doué? Ou est-ce nous?). Flashage Compo-Toulouse.

INDEX DES ANNONCEURS

Pour très bientôt

Une console CD-ROM signée Commodore

La rumeur devient de plus en plus insistante: Commodore devrait bientôt lancer une console de jeux alliant le principe du CDTV à une technologie plus évoluée, basée sur une carte mère de type Amiga 1200 (chipset AGA, 256 ou 262000 couleurs) et un processeur central 68020.

Equipée en standard d'un lecteur CD-ROM et de 2 Mo de mémoire vive, elle devrait être proposée à un prix très compétitif (environ 700 Dollars). Le look sera très proche des consoles SEGA Megadrive, avec possibilité de brancher un lecteur de disquettes externe. Plusieurs éditeurs de jeux devraient déjà être en train de développer des jeux sur CD ROM pour proposer un choix suffisamment vaste lors de la sortie de la console vers le mois de juin. Il reste à espérer que Commodore propose rapidement un lecteur CD ROM compatible pour les autres Amigas et que les erreurs de commercialisation faites lors du lancement du CDTV ne se reproduisent pas.

Picasso disponible

Alors que Xpert n'a toujours pas sorti sa carte **Merlin** 24 bits, Village Tronic livre sa carte **Picasso II**. La Picasso II fonctionne sur tous les Amiga 2000, 3000 et 4000 et supporte le Workbench 3.0 en 256 couleurs dans des résolutions d'écran allant de 640*480 à 1280*1024. Un blitter présent sur la carte élimine les défauts qu'avait la Domino, les scrolls d'écran sont beaucoup plus rapides et les logiciels de traitement de textes comme de PAO en profitent grandement. ***Final Copy*** est par exemple rapide en 800*600, même avec 256 couleurs, tout comme ***Publishing Partner Master*** ou ***Professional Page***. Des drivers pour ***ADPRO*** et ***Image Fx*** sont livrés avec la carte. Le prix public en Allemagne est de moins de 600 DM.

Notons au passage que cette carte, en présence du Workbench 3.0, donne aux possesseurs de machines non-AGA (A2000, A3000), les joies du Workbench en 256 couleurs. *(Village Tronic, Braunstraβe 14, 3000 Hannover 1, Allemagne, tel 19 49 511 13841, Fax 19 49 511 16 12606)*

A4000+1960=ok

Le service technique de **Commodore** a résolu le problème software de l'OS 3.0 qui décalait vers la droite l'affichage d'un A4000 avec un moniteur 1960 et a mis en place un système de distribution de mise à jour auprès de Bab Micro Center, 7 rue de Coursic, 64100 Bayonne, tél 59 59 19 37; Serel, 173 r Léon Jouhaux, 78500 Sartrouville, ZI du Prunay, tél 39 13 64 96; BBS Ramsès, Tornado 2400 tél 60 03 77 16, Supra fax 14400 tél 60 03 77 13; BBS Bouncing Ball, Supra 14400 tél 60 13 76 56 (l'archive MON39.34.lha étant située dans l'*area patch*). Les fichiers à remplacer sont les suivants: dans c: iprefs; dans Prefs: Overscan; dans Devs/monitors: VGAonly, Super72, Pal, NTSC, Multiscan, Euro72, Euro36, DblPal, DblNTSC et A2024. Ces fichiers sont toutefois toujours en test.

Disques Durs IDE pour Amiga

Commodore a fourni des informations suivants à ses revendeurs:

Disques durs ayant posé des problèmes d'installation

en 40Mb: Seagate ST9051A et ST9052A, Quantum GoDrive

en 80Mb: Quantum GoDrive. Les Quantum 80Mo IDE (GO80AT) ne fonctionnent pas tous sur Amiga 600 et 1200, les révisions 05-D et 07-G ne sont pas reconnues. Par contre la révision 07-F(3.461) fonctionne correctement.

Disques Durs Testés

Voici la liste des disques qui fonctionnent sans problème.

Disque Durs 3.5 pour A4000:

Marque	Rev Rom/ram	Référence	Taille	Temps d'acces
Seagate	3.00/2.03	ST351A	40Mo	28ms
Western Digital	2.62/2.69	WDAC280	80Mo	28ms
Seagate	146/148	ST9096A	80Mo	28ms
Seagate	146/184	ST3120A	100Mo	17ms
Western Digital	600046-801	WDAC2120	120Mo	17ms
Seagate	146/184	ST3144A	120Mo	17ms
WesternDigital	62-60006	WDAC2200	200Mo	17ms
Seagate	44/9300	ST3283A	240Mo	17ms

Si le disque Seagate ST351A est utilisé en position esclave dans l'Amiga 4000, le témoin lumineux du disque dur restera allumé en permanence.

Transferts de gros fichiers

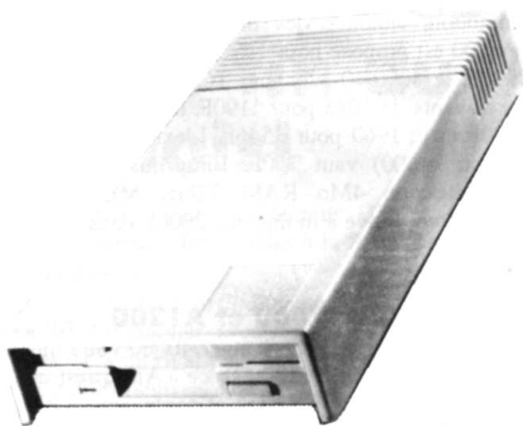
Si un disque dur a déjà été ajouté dans l'Amiga 4000, et que ce disque pose quelques problèmes lors des transferts de gros fichiers, il faut essayer de changer le masque de transfert. Pour cela lancez le programme ***HDToolBox*** (qui se trouve dans le tiroir Tools du répertoire WorkBench), et sélectionnez le disque en question. Sélectionnez ensuite le menu partition (Partition Drive), cliquez sur la cellule "Avanced Option", puis Change (File System). Cliquez ensuite dans la cellule maxtransfert et changez 0xffffff par 0xfffe. Ceci réduira la taille des transferts depuis la mémoire vers le disque et permettra d'éviter les problèmes de fichiers corrompus. Attention cette modification est éfficace avec certain disques durs seulement, et Commodore conseille d'utiliser les disques présents dans la liste ci-dessus.

Disque Durs 2.5 pour A1200:

Marque	rev Rom/ram	Référence	Taille	Temps d'accès
Western Digital		WDAB130	30Mo	19ms
Seagate	7.08/7.17	ST9051A	40Mo	19ms
Seagate	5.00/5.02	ST9052A	40Mo	19ms
Western Digital	4.11 ccAE	WDAH260	60Mo	19Ms
Seagate	2.02/2.11	ST9077A	60Mo	19ms
Seagate	3.00/3.00	ST9080A	60Mo	19ms
Seagate	7.00/7.03	ST9096A	80Mo	19ms
Seagate		ST9144A	120Mo	19ms
Seagate	3.00/3.00	ST9235A	200Mo	19ms
Western Digital		WDAH280	80Mo	(***AmigaNews*** sur notre A1200)

Emulation PC

Les machines équipées de cartes A2088 et A2286 qui sont mises à jour en système 2.0 requièrent les disquettes Amiga Janus et PC Janus fournies avec les nouvelles cartes A2386SX.



Lecteur haute densité
Voici le nouveau lecteur haute densité de Power Computing, qui sera en principe disponible fin Juin. Voir reportage sur l'expo Amiga Live à Londres (pages 6 et 7)

imagine3.0

Imagine 3.0 sera bientôt là

Ce n'est plus qu'une question de semaines, Imagine 3.0 arrive! Le célèbre logiciel d'Impulse se voit amélioré par un nombre impressionnant de nouvelles fonctions: cet article, basé sur les informations officielles provenant de l'éditeur Impulse, va vous dévoiler l'immense potentiel de créativité qu'apportera cette prochaine version.

Impulse, à l'écoute de ses utilisateurs, a voulu son logiciel plus intégré, offrant ainsi des macros (probablement ARexx), le support du HAM8, du DCTV, et la compression JPEG. Des outils de post-production permettront une gestion plus souple des animations, un "Terrain Editor" et un module "Texturator" font aussi partie des nouveautés.

Les améliorations et nouveautés

En plus des améliorations inhérentes à toute nouvelle version, on peut noter:

- un meilleur anti-aliasing (celui de la version 2.0 est sans doute le meilleur, même dans les basses résolutions, de tous les raytraceurs),

- des ombres portées, en mode scanline, qui diminueront fortement les temps de calculs, en proposant un palliatif à l'utilisation du raytracing (nous n'aurons plus à envier le rendement de 3D Studio sur PC),

- la modélisation dans une fenêtre en perspective; cette fenêtre existera aussi dans tous les éditeurs, et permettra par exemple d'éditer plus facilement un path ou tout autre objet,

- la possibilité, dans une animation, de sélectionner une image clé en fonction du temps, ou du numéro d'image,

- form editor plus puissant(!)

Pour chaque éditeur

Dans le Detail Editor, de nouvelles fonctions de déformation apparaissent: twist, taper, bend, shear ou wrap. Le tacking de textures apportera une nouvelle façon de plaquer des textures, non plus par rapport à l'axe de l'objet, mais par rapport à chaque face.

L'Action Editor se voit ajouter une barre supplémentaire qui offrira la possibilité d'inclure des sons par rapport au temps dans une animation, et un "speed control", qui symbolisera la vitesse de chaque objet (accélérations, décélérations) sur une courbe.

La prévisualisation d'animation en "temps réel" sera possible dans le Stage Editor, comme, par exemple, la visualisation du déplacement de la caméra et de ce qu'elle voit (attention, temps réel voulant sans doute dire schématisation des objets).

Une "popup action barre" évitera de passer sans cesse du stage à l'action editor, en affichant une portion de l'action editor dans une fenêtre. L'accès à chaque objet d'un groupe sera désormais possible.

Pour ce qui est du Cycle Editor, l'utilisation du morphing et de B-spline permettront d'avoir un déplacement plus fluide des objets (il est fait allusion par Impulse, à une utilisation un peu similaire au "conform to path" du détail editor), et "bones" aidera à la manipulation

Suite à la page 87

REAL 3D Version 2.0 est arrivé!

Real 3D v2.0 est désormais disponible en France chez Avancée au prix de 3990F. Les utilisateurs ayant acheté la version 1.3 Turbo ou 1.4 Turbo doivent débourser la coquette somme de 2500 Frs pour la mise à jour. A première vue, Real est devenu le meilleur logiciel d'images de synthèse du moment.

Outre un grand nombre de nouvelles fonctions dans le modelage, l'animation et le rendu, Real3D possède maintenant une interface "zero wait-state", c'est à dire temps réel et entièrement multitâche (chaque fenêtre est un programme qui "tourne" en multitâche, presque en permanence à l'écoute de la souris, ce qui permet de continuer à modéliser pendant qu'un ou plusieurs rendus se calculent).

L'environnement multi-fenêtres est entièrement configurable, tant pour le nombre de fenêtres de modélisations, la taille, la profondeur et le nombre des écrans, que pour le type de rendu dans chaque fenêtre: par ordre de coût croissant, Draft (sorte de rendu avec lissage de phong), environment (mapping d'environnement et textures présents dans le rendu), lampless (les lampes ne sont pas prises en compte, mais un éclairage est créé à l'emplacement de la caméra), shadowless (les lampes ne projettent pas d'ombres), normal (ray-tracing plein pot) et outline (mode où seuls les contours des objets sont dessinés (très pratique pour faire des masques)).

Nouveautés dans le modelage :

- Langage "Real3D's Programming Language" (RPL), interprété et précompilé qui permet de programmer textures, fonctions, méthodes d'animations, etc... ;
- Sauvegarde des macros (avec possi-

Suite à la page 87

Baisse de prix sur Amiga

Commodore annonce des baisses de prix sur la gamme Amiga. L'Amiga 600 est proposé pour 1490F, le 1200 pour 2990F, le 4000/30-80 pour 9990F, le 4000/40-120 pour 16592. Les moniteurs sont désormais aux prix suivants: le 1083 pour 1190F, le A1085S pour 1490F, le A1084S pour 2490F et le 1960 pour 3546F. L'extension mémoire A601 (1Mo + horloge pour A600) vaut 790F, l'imprimante MPS1270 1290F. Pour A4000, l'extension 4Mo RAM 32bits MEM A3000-4 est vendue 7104,14F (On en trouve à moins que 2000F dans le commerce!). Ces prix s'entendent TTC.

Amiquest pour A600 et A1200

Il sera bientôt possible d'échanger 40, 60 voire même 200Mo de données entre les Amiga 600 et 1200 grâce à **Amiquest** de Archos, un boîtier se connectant sur le port PCMCIA et contenant un disque dur facilement déconnectable et transportable. Les prix seront, selon le disque dur utilisé, de 2800F en 60Mo, de 3200F en 80Mo et de 3800F en 120Mo

Archos annonce que la carte graphique **AVIDEOYC** qui est disponible en quantité limitée. Elle propose, en 24 bits, un genlock et un digitaliseur avec entrées PAL et YC et sortie RGB. Elle est livrée avec les logiciels *AVPaint*, *AVTools*, *AVBinder*, et *AVAnim*, pour un prix de 4990F. Archos propose également un codeur RGB -> PAL/YC (nécessaire pour sortie PAL ou YC), le CP10 de Satellite et Télévision, au prix de 1600F *(Archos, 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières, tél 60 13 90 49 fax 60 13 99 18)*

Nouvelles cartes 32-bits pour A1200

Tous les mois, de nouvelles cartes voient le jour, cela vous permet d'avoir un éventail de choix plus important et des prix plus calculés. En voilà deux supplémentaires: chez **Archos**, il y a la **AMEM32** proposant 4 ou 8Mo de mémoire 32 bits, un coprocesseur 68881 ou 68882 cadencé soit à 14Mhz ou 25Mhz, ainsi qu'une horloge. En version 4Mo, son prix approximatif sera de 2500F TTC. **Infologs** importe la carte **Blizzard** avec horloge, support copro et 4Mo de RAM 32 bits extensible à 8Mo pour un prix de 2490F TTC.

Upgrade de SampleLink

Innovative Sound annonce la disponiblité de la version 1.1b de l'éditeur professionnel d'échantillons: SampleLink 1.1b.

SampleLink est désormais capable de lire et d'écrire 21 formats de fichiers: IFF 8SVX, IFF 8SVX compressé Fibonacci, SAMP (MIDI Sample Wrench, Synthia), AIFF 8bits, AIFF 16 bits (Cartes Sunrize, logiciels Mac), Mac Binary, Sound Designer (logiciels et cartes Digidesign sur Mac: Pro Tools, AudioMedia etc...), Microdeal AVR 8 bits (ST Replay sur Atari), Microdeal AVR 16 bits (carte Clarity 16), SMP (logiciel Avalon de Steinberg sur Atari), formats professionnels .AU codés en Loi MU ou linéaires et en 8, 16, 24, ou 32 bits (NeXT, Stations Sun et Appollo...), .WAV (Windows 3.1 Microsoft), .VOC (Cartes Sound Blaster) ainsi que le format propre à SampleLink et les données brutes en 8 ou 16 bits et codées en loi MU.

Les échantillons peuvent être transférés vers les échantillonneurs professionnels par MIDI via Sample Dump Standard, par liason SCSI , ou entre deux Amiga via modem ou Minitel. Certaines fonctions de traitement sont aussi plus rapides: création d'une enveloppe à segments, rééchantillonnage, pitch bend, écho, chorus etc...(790F +35F de port, mises à jour gratuites, Innovative Sound, 26 bis bvd P.V. Couturier, 93100 Montreuil.Tel (1) 48.70.16.63)

3615 et 3614 AMIGATEL

Fin 1991, la société **Sud Est Communication** a conçu et mis en place un service minitel 3614 PRINT2 axé sur la micro-informatique. Bien des services généralistes similaires existaient alors qu'aucun n'était spécialisé Amiga. Aussi début 1992 le projet AMIGATEL exclusif Amiga a été étudié. En fin d'année, les 3615 et 3614 AMIGATEL furent accessibles. Les personnes suivantes ont fait et font toujours beaucoup pour ce service: le Klub Amos France, le club Atacom, Luc Gibert, TH2A, Serge Hammouche et bien d'autres. *(Sud Est Communication, centre serveur télématique, 3 place des Grands Jours, 30210 Remoulins, tél 66 37 38 70, fax 66 37 38 71)*

Londres: tout est pour la fin du mois!

Brilliance, MediaLink, Viper, un lecteur HD interne pour 2000... tous ces produits seront disponibles à la fin du mois de mai à en croire les développeurs.

Nous avons pu voir tourner *Brilliance* et *MediaLink* à l'expo Amiga Format Live '93. Le premier, avec ses possibilités d'animation et de calcul en 24-bits, sera un rival pour ***True Paint***. Le deuxième se positionne directement en concurrence de Scala, le programme de présentation et multimédia qui est devenu un standard sur Amiga.

MediaLink propose une palette à l'écran qui affiche toutes les 256 couleurs disponibles. Les images et les textes changent d'échelle automatiquement quand leur fenêtres sont agrandies (de la même façon que dans le logiciel de mise en page ***Publishing Partner Master*** (*Pagestream*). Le logiciel utilise les menus et interface classiques de l'Amiga et est compatible AGA. Il est possible de relier plusieurs Amiga, par exemple dans un réseau Midi, et de synchroniser l'utilisation de différents instruments sur chaque machine. Il y a 80 transitions d'écran disponibles et il comporte des drivers pour Retina, OpalVision et IV24. Son prix en Grande Bretagne sera 400 livres, et 800 DM en Allemagne.

D'après Power Computing le développement de son nouveau lecteur externe haute densité, le **XL**, n'était pas une mince affaire. Le lecteur se branche sur tous les Amiga et peut lire et écrire les disquettes HD écrites sur un Amiga 4000 (1.76Mo), les disquettes HD au format IBM (1.4Mo), et les disquettes Amiga standard (880K).

Ce lecteur est assez cher. Il était vendu à Londres £129 livres. Son frère interne pour Amiga 2000 sera disponible dans un mois au prix d'environ £70.,

Encore des cartes pour 1200

D'autres nouveautés annoncées à l'expo étaient encore deux cartes de RAM 32-bits pour Amiga 1200: la **AX124** de Ashcom Design & Developments Ltd (£159 avec 4Mo et horloge, pas d'emplacement pour co-processeur) et la **PC 1204** de Power Computing (£259 avec 4Mo, horloge et 68881 à 20MHz.

La société MicroBotics était également présente avec une nouvelle carte accélératrice pour Amiga 1200, la **M1230 XA**. Cette carte est disponible avec processeur 68EC030 cadencé à 40MHz, ou 68030 à 33 ou 50MHz. Il y a une horloge et un emplacement pour coprocesseur. On peut installer jusqu'à 128Mo de RAM 32-bits sur le connecteur SIMM. Les produits MicroBotics sont distribués en France par Bus Plus.

Le Vidi enfin en français

La nouvelle version 2.03 du digitaliseur **Vidi 12** de Rombo a été totalement redessinée. Tous les panneaux de contrôle sont accessibles directement en permanence. Le nouveau Time Lapse fonction permet à l'opérateur de laisser le Vidi capturer des images en série, avec un délai entre "grabs" allant de 0.5 secondes à 6 heures. Il est possible de couper/coller les images, ou parties des images entre elles. Dans le panneau "Carousel" il est maintenant possible de visualiser 12 mini images et organiser, par exemple, une animation en cliquant sur différentes images.

Vidi 12 sera distribué en France avec documentation en français par Infonix de Toulouse au prix de 1490F *(Infonix, tél 61-59-17-76)*.

Nous avons ramené un petit boîtier et logiciel au nom de **AmiVGA** qui permet aux Amiga 500, 500+, 600, 1200, 1500 et 2000 d'afficher sur un moniteur VGA., à condition que l'Amiga soit équipé d'un circuit Super Denise. Ceci permet un affichage de jusqu'à 640x480 en non-entrelacé ou 640x960 en entrelacé. Test bientôt. (AmiVGA.

Salon

Le club informatique du lycée des Lombard (12 av des Lombard, 10025 **Troyes**) organise le 1er **salon informatique de l'Aube** le samedi 10 juillet 1993 de 14H à 19H. Les buts de cette réunion seront d'établir un contact entre professionnels et amateurs, de permettre aux créateurs de se faire connaître, de disposer de périphériques à prix foire (CIS, etc...). L'entrée sera libre. Pour assurer une bonne organisation, les créateurs et développeurs sont appelés à se manifester avant le 18/6/93 auprés de Mr Cyrille Tesser au 25 46 00 67 le week-end et Mr Benoit Marchand au 25 79 51 99

Saturne party

En région parisienne, une 'legal-party' aura lieu du samedi 4 septembre 1993 à partir de 8H jusqu'au dimanche 5 à 20H. La salle où se déroulera cette manifestation a une capacité d'accueil de plus de 1000 personnes. Les attractions phares seront des compétitions sur écran géant de démos, intros, graphismes et musiques sur A500 et A1200. 50% du prix des entrées sera redistribué aux meilleurs compétiteurs. On pourra se restaurer sur place 24H/24. Les tarifs sont de 80F/personne si on règle d'avance (avant le 15 août) ou de 100F sur place. *Lieu: Centre culturel de Chelles, Place des Martyrs de Chateau-Briant, 77500 Chelles. Renseignements au 64 34 18 39 (semaine) et 60 04 05 52 (week-end)*

Coding party

L'association **Pixel Art** organise une ***coding party*** avec concours de démos, graphismes et musiques dans la région de **Tours** du 5 au 7 juillet 1993. *(Pixel Art, 37 rue Manet, 37300 Joue les Tours)*

Expo Amiga ATACOM'93

Nous avons reçu le communiqué suivant des organisateurs:

"Le salon ATACOM'93 se déroulera les samedi 23 et dimanche 24 octobre 1993. Le lieu n'est pas encore déterminé. Mais, pour organiser cette grande manifestation nationale, nous avons besoin de l'aide de tous les utilisateurs Amiga. Pour avoir lieu, un minimum de 1000 pré-inscriptions est nécessaire. Pour les pré-inscriptions, l'entrée est de 55 francs au lieu de 90 francs. Les demandes de pré-inscriptions sont à retourner avant le 15 juillet 1993 avec vos coordonnées et un chèque à l'ordre d'ATACOM Ile-de-france. L'association ATACOM Ile-de-france attend aussi de votre part des idées, des remarques, des suggestions à apporter sur le salon ATACOM'93 pour améliorer l'organisation. N'hésitez pas à nous écrire pour nous les communiquer. Vous êtes développeur ou une association Amiga, vous souhaitez faire connaître vos réalisations, ATACOM vous offre un stand à prix très réduit. Vous êtes revendeur, prestataire, distributeur de D.P. ou importateur Amiga et souhaitez participer au salon ATACOM'93, un dossier complet est à votre disposition. C'est en soutenant et en participant aux actions organisées par les associations sur Amiga que vous pourrez montrer qu'il y a d'autres domaines d'applications et de service que celui du jeu. Votre soutien c'est la vie d'une association. La mort d'une association c'est aussi la mort plus rapide de l'Amiga en France, alors ne pensez pas que le voisin le fait pour vous. *(ATACOM Ile-de-france, 3 mail des Corses, 77100 Meaux, tél 64 34 03 42, fax 64 33 63 51)*"



Meeting "Suspect"

A **Brest**, un **meeting** Amiga se déroulera pour la deuxième année consécutive (voir agenda). Le but de ce meeting est, avant tout, de promouvoir l'Amiga dans la région Bretagne. Il y aura de nombreuses démonstrations et compétitions dans tous les domaines de l'Amiga.

Les exposants, distributeurs et sponsors seront les bienvenus L'entrée est fixée à 40F avec matériels ou 60F. Les lecteurs d'AmigaNews ont la possibilité de recevoir des invitations auprès de: *Yann Huguen, 9 place de la liberté, 29200 Brest.*

Agenda Agenda Ag

Juin 6
Amiga Show concours et expo de l'Amical Amiga Brussels, Centre Culturel Wauterbos, Wauterbos, B-1640 Rhode-St-Genèse (Belgique).

Juin 24-27
Mondial Jeux, salon grand public exclusivement dédié aux jeux, y compris les jeux informatiques, à l'Hippodrome de Longchamp (renseignements (1) 34-89-94-94)

Juillet 3-5
Journées de l'Image Professionnelle (JIP), "La Création dans tous ses Etats", palais des congrès d'Arles, 13200 Arles, tél 90 96 44 44, fax 90 96 47 77.

Juillet 5 au 7
"**Coding Party**" organisée par l'association Pixel Art, pour en savoir plus écrire à Pixel Art 37 rue Manet, 37300 Joue les Tours.

Juillet 10
1er salon informatique de l'Aube, de 14h à 19h rencontre entre professionnels et amateurs, entrée libre. Lycée des Lombards, 12 av des Lombards 10025 Troyes. (renseignements: 25.46.00.67 - 25.79.51.99)

Aout 27 (14h) au28
"Meeting suspect" pour promouvoir l'Amiga en Bretagne, organisé par l'association Suspect. Brest à l'école St. Anne, 20 rue de la Motte Piquet 29200 Brest.

Septembre du 4 au 5
"Saturne Party" compétition sur écrans géant de démos, intros, graphismes et musiques sur A500 et A1200, etc... Centre culturel de Cheles, place des Martyrs de ChateauBriant 77500Chelles. Renseignements au 64.34.18.39 (semaine) et 60.04.05.52 (week-end).

Stages Stages

Les Films du Genièvre organisent désormais un stage d'une semaine chaque mois à Cahors dans le Lot, l'hébergement est assuré (l'humour aussi). Ces stages agréés intègrent les nouveaux Amiga et de nombreux périphériques. Sujets: De la PAO au multimédia sur Amiga et Mac, infographie, applications vidéo sur Amiga et PC

(Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tél 65-37-00-71)

Le 3e Oeil à la Rochelle propose différents stages tout au long de l'année. Sujets: Initiation à l'infographie, Infographie en 2D, Infographie en 3D, Initiation à la vidéo, Réalisation et montage vidéo.

(Contact: Jacky Yonnet, 3e Oeil, Carré Amelot, BP 309 10bis rue Amelot, 17013 La Rochelle Cedex, tél 46-41-45-62, FAX 46-27-03-25)

L'association MANOR (MAnipulations Numériques par OrdinateuR) propose des stages d'infographie/musique assistée par ordinateur (MAO) à Joeuf (54) près de Metz. *(Joseph Diasio, quartier Mermoz, Bt D2, 54240 Joeuf et Fabrice Kremer, 56 rue aux Arènes, 57000 Metz, répondeur 82 22 86 58)*

BELGIQUE

Tournai: quatrième foire Amiga!

Environ 450 personnes se sont rendues à Tournai cette année, soit une baisse de fréquentation de 25% par rapport aux années précédentes.

Manque de dynamisme? Non. En fait ceci peut être expliqué, en partie, par l'organisation le même jour du rendez-vous DP d'Atacom à Paris. Ensuite, le monde de la micro est en crise. Atari prend l'eau et ferme son agence en France, IBM se serre la ceinture, NEXT plonge... En outre, le Nord est une région particulièrement touchée par le chômage et quant à la Wallonie n'en parlons pas : elle est considérée comme une zone sinistrée par la CEE et bénéficie d'un plan d'aide économique...

Super, et l'Amiga? L'Amiga va bien merci. Mais son paysage d'utilisateurs a évolué considérablement. Les mots étant trop faibles pour exprimer tout cela, je vais vous le démontrer en chiffres. Le Club Amiga de Tournai a eu l'idée géniale depuis la création de la foire de tenir à jour quelques statistiques. Il y a quatre ans, on parlait encore de la guerre Atari contre Amiga, et l'utilisateur moyen possédait un Amiga 500 équipé d'un ... Kickstart 1.2.

Curieusement, depuis trois ans le pourcentage d'Amiga 500 n'évolue pas tellement. Il tourne toujours autour de 60% (63,82 cette année). Le nombre actuel d'A1200 est de 6,3%, ce qui est plus que l'A600 (2,84%) ou l'A4000 qui atteint 4,56%... Quant au nombre d'A3000 il est identique au nombre d'A600. Mais alors où diable se marque le terrible changement dont je vous parle?

Premièrement dans l'évolution du kickstart: seulement 4,59% des utilisateurs sont équipés d'un Kickstart 1.2! En arrondissant, près de 50% des machines ont sous le capot un Kickstart supérieur ou égal au 2.0 ! Délirant! Mais en définitive quoi de plus indispensable: sans cette évolution majeure la gamme Amiga serait morte à l'heure actuelle!

Deuxièmement j'ai été choqué de constater que seulement 28,93% des personnes sondées utilisent l'Amiga pour les jeux. J'entends souvent déclarer "L'Amiga est une console qui est utilisée à 75% pour le jeu...". Affirmation gratuite et qui est très loin d'être démontrée en réalité.

L'échantillon des personnes interrogées est-il représentatif d'une population plus globale? Sans doute, mais sans être formel, peut-on se fier à ces chiffres? Pour preuve, je pourrais vous donner les statistiques séparées entre la Belgique et la France qui ne diffèrent que de très peu de la moyenne générale... Mise à par que nous pouvons constater deux fois plus d'A3000 en Belgique, et deux fois moins d'A500+, par rapport à la France...

(Ed: voir encadré pour les statistiques provenant de la Domaine Public Party de Atacom, page 13).

La journée fut l'occasion pour de nombreux visiteurs de pouvoir examiner attentivement, et pour la première fois, un Amiga 1200...

Cette année, le magazine sur disquette le "*Petit Amiga illustré*" était au rendez-vous. De nombreux particuliers touchant à sa collaboration étaient présents. "Il est toujours plus agréable d'échanger des propos avec des passionnés pratiquant l'Amiga plutôt que d'être un visiteur comme un autre" nous confiait un visiteur qui revenait du salon Atacom, et qui avait fait le voyage jusqu'à Tournai dans la même journée! "Small is beautiful?" Il ne m'appartient pas d'en juger. Mais je suis triste de constater qu'il n'y a eu aucune tentative de prise de contact entre les organisations respectives des deux foires. Le visiteur, en définitive, n'est-il pas lésé?

Bravo aux différents gagnants des concours organisés lors de cette journée: Olivier Renault, Xavier Catteau, Sébastien Bracq, Michaël Bruyere, Antoine Degouys, Daniel Dewispelaere, Yvette Ost, Michaël Rouge, Onotilio Selidonio.

Les différents prix offerts par **Amiga City-Ges, CCI Microludic, Digital Precision** et **Mediaform** seront envoyés aux gagnants dans les quelques semaines à venir ainsi que des numéros d'*AmigaNews*. Il reste des T-shirts Amiga (figure représentant un petit gars bouclé passant la langue avec en fond le slogan "Amiga FOLIE INFINIE") élaborés à l'occasion de la foire.

"Le Petit Amiga illustré" offre un T-SHIRT au prochain abonné d'AmigaNews. *(Ed: ça y est. Le gagnant est Thierry Prost de Besançon).* Un autre T-shirt sera remporté par la première personne répondant au sondage du mois de juin du PAI. Le reste, dans la limite du disponible, car le tirage est (très) limité, peut se commander au prix de 100FF, frais de port compris. Donc si vous désirez porter sur vos épaules un T-shirt Amiga durant l'été... écrivez en vitesse au Club Amiga Tournai "T-Shirt" Rue Du Moulin De Marvis 68, B-7500 Tournai, Belgique.

Xavier Leclercq



* Ne vous affolez pas, la représentation de ce Tee Shirt est une pure fiction!

POWER COMPUTING

Commodore Amiga

Amiga 600

A600 ....1490 Frs TTC
A600 + 60Mo Disque Dur..3280 Frs TTC
A600 + 80Mo Disque Dur..4080 Frs TTC

Amiga 1200

A1200 ....2990Frs TTC
A1200 + 60Mo Disque Dur....4780Frs TTC
A1200 + 80Mo Disque Dur.....5580Frs TTC
A1200 + 120Mo Disque Dur ..6220Frs TTC
A1200 + 170Mo Disque Dur ..6990Frs TTC
A1200 + 210Mo Disque Dur ..7540Frs TTC

Amiga 4000

68030............................9990Frs TTC
68040 .... 15990Frs TTC

Video Backup

- Utiliser votre Magnetoscope comme backup
- 175Mo de capacité sur une cassette video de 4 heures
- Backup sur diskette Amiga en une minute disquette

Video Backup................699Frs TTC

Scanners

Power Scanner 3.0

- 400 DPI
- 64 teintes de gris

Power Scanner..........1290Frs TTC

Power Scanner 3.0

- Couleur
- 400 DPI
- 4096 couleurs

Power Scanner (Couleur) 2799Frs TTC

Epson GT6500

- 600 DPI
- Couleurs 24-bit
- Avec Power Scan V3.0

Epson GT6500.............8550Frs TTC

Epson GT8000

- 800 DPI
- Couleurs 24-bit
- Bac feuille á feuille
- Logiciel
- Avec Power Scan V3.0

Epson GT8500..........10199Frs TTC

Lecteurs Amiga

1.76Mo Lecteur

- 1.76Mo Lecteur externe
- Haute densité

1.76Mo Lecteur ....1449Frs TTC

PC880B

- Avec Blitz ....699Frs TTC

PC880B

- Avec Blitz et Xcopy ...899Frs TTC

PC880B

- Avec Blitz et Cyclone 790Frs TTC

PC880E

- Lecteur externe..........550Frs TTC

PC881

- Lecteur interne pour A500

PC881.............................499Frs TTC

PC882

- Lecteur interne pour A2000

PC882.............................499Frs TTC

Disque durs

- Nouveau: AlfaPower Contrôleur disque durs IDE pour /A500+

vide 0 RAM.......1129Frs TTC
80Mo...........................2999Frs TTC
160Mo..........................3999Frs TTC
200Mo..........................5559Frs TTC

GVP Serie 2

- Disque Dur pour A500

Disponible avec 80Mo.....3999Frs TTC
Disponible avec 160Mo...4999Frs TTC
Disponible avec 200Mo...6399Frs TTC

Turbo avec acceleratrice 68030
80Mo...........................9355Frs TTC
160Mo..........................7799Frs TTC
210Mo..........................8999Frs TTC

GVP Serie 2 A2000

carte contrôleur SCSI.1779Frs TTC
SCSI 52Mo ....3339Frs TTC
SCSI 80Mo ....3999Frs TTC
SCSI 160Mo ....4999Frs TTC
SCSI 200Mo ....5999Frs TTC
IDE (2.5") 60Mo ....1790Frs TTC
IDE (2.5") 80Mo ....2590Frs TTC
IDE (2.5") 120Mo ....3230Frs TTC
IDE (2.5") 170Mo ....3699Frs TTC
IDE (2.5") 210Mo ....4550Frs TTC

Blitz Turbo

- Copie rapide de vos disquettes (45sec)
- Copie du lecteur interne vers le(s) lecteurs(s) externe(s)
- Copie differents autres formats (IBM,MAC,ATARI)
- Contient un interrupteur anti-virus
- Contient un anticlick pour les lecteurs externes

Blitz Turbo ....200Frs TTC

Lecteur de Diskettes Optique

- 20Mo de capacité sur une disquette 3.5" Floptical

Kit interne pour A2000...2999Frs TTC
Kit externe pour A500 ...3999Frs TTC

Extensions Memoires

- Pour A1200

PC1204 avec 4Mo + Horloge ...2400Frs TTC
4Mo + Horloge + 68881 14Mhz ..3400Frs TTC
4Mo + Horloge + 68882 25Mhz ..3650Frs TTC
4Mo + Horloge + 68882 30Mhz ..3760Frs TTC
4Mo + Horloge + 68882 40Mhz ..3860Frs TTC
4Mo + Horloge + 68882 50Mhz ..4400Frs TTC

- Pour A600

A600 1Mo avec horloge ...499Frs TTC
A600 1Mo sans horloge ...450Frs TTC

- Pour A500

A500+ 1Mo RAM...........400Frs TTC

1Mo Avec Thruport

- Ne jettez plus votre extension 512 Ko pour A500
- Branchez notre PC503 et passez a 2 Mo en tout

1Mo avec Thruport ......499Frs TTC

PC502 Extension 1.5Mo

- Compatible avec le Fat Agnus (fonctionne pour 1Mo de RAM chip)

Compatible uniquement avec le kickstart 1.3 et plus, ne fonctionne pas avec le A500+

PC502 Extension 1.5Mo ..890Frs TTC

A500 RAM

512K RAM 4 chip avec horloge
....329Frs TTC
512K RAM sans horloge
....299Frs TTC

PCMCIA Memoire

- Pour l'Amiga 600/A1200

2Mo carte Memoire ..1649Frs TTC
4Mo carte Memoire ..2199Frs TTC

Extension Memoire pour l'A1500/A2000

2Mo...........................1449Frs TTC
4Mo...........................1999Frs TTC
8Mo...........................2999Frs TTC

Moniteurs

Commodore 1084s..........2290Frs TTC
Commodore 1942 Multi Syncro TélFrs TTC

Flicker Free Video

- ICD Flicker Free Video 2 pour A2000

Flicker Free video 2 ...1779Frs TTC

Pièces Detachées

ROM 1.3..........................199Frs TTC
ROM 2.04........................199Frs TTC
8520 CIA ....120Frs TTC
8372...............................250Frs TTC
8375...............................299Frs TTC
Gary ....190Frs TTC
Super Denise ....250Frs TTC
SIMM 1Mo ....295Frs TTC

Kit Musical Complet

Kit inclus: 490 Frs TTC

- Digitaliseur de son stereo
- Logiciel Digital studio III
- Logiciel Real Time Sound II
- Hauts parleurs stereo
- Interface midi

Hauts parleurs uniquement...150 Frs TTC
Interface Midi uniquement....140Frs TTC

Multi-KickStart

- Permet de rendre l'Amiga 500 compatible avec A500+ ou A600 avec A500

Multi-kickstart ....350Frs TTC

MODEM

Suprafax Modem et Fax à V32 bis
....2889Frs TTC
Suprafax Modem.......1559Frs TTC



Power Computing, 15, Boulevard Voltaire 75011 Paris

Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h

(Vente par corespondance contactez nous pour les frais de port) (Sanchez que la copie de softs protegées est un acte illegal)

DP Party PARIS



L'association Atacom Ile de France organisait une DP-Party le 24 avril à l'espace Voltaire, à Paris. Comme d'habitude, le club Amiga Télécom-Paris était là pour vous !

Dans la spacieuse salle se côtoyaient trois types de stands sur lesquels on pouvait librement rencontrer les différents protagonistes: distributeurs de DP, développeurs et revendeurs-distributeurs.

Attila tout seul !

Bien que cela puisse sembler paradoxal pour une DP Party, il n'y avait qu'un seul stand de DP, celui de l'association Attila; en revanche, celui-ci occupait une place conséquente dans le salon. Il n'a pas désempli durant toute la journée, et il était vraiment très difficile de s'en approcher; les 5 ou 6 Amiga amenés, n'ont cessé de copier des disquettes. Les visiteurs étaient venus faire leur marché, liste en main. Les manifestations où l'on peut directement s'approvisionner en DP sont relativement peu fréquentes en France, alors qu'elles sont monnaie courante dans d'autres pays d'Europe. Il faut donc saluer l'initiative d'Atacom qui répond à un besoin de la plupart des utilisateurs: tous les possesseurs d'Amiga n'ont pas forcément accès aux BBS, à fidonet, et moins encore aux inépuisables sites ftp sur le réseau international internet.

Les distributeurs-revendeurs

Plusieurs distributeurs et revendeurs de matériel et logiciels étaient présents et on pouvait trouver certains produits à des prix très attractifs.

■ ***MAD*** proposait par exemple la carte SCSI-2 Oktagon 2008 à 1000F ainsi que divers autres périphériques.

■ ***Archos*** présentait le même genre de produits à des prix très intéressants. Cette société présentait également en démonstration la carte AVideo YC.

■ ***Essonne Mailing*** proposait principalement la version française de Final Copy II *(Final Copy V2.2F)* ainsi que *Vista Pro V3.0*. On trouvait également les anciennes versions de divers softs, soldées. Sur ce stand se tenait accessoirement une tombola avec des logiciels à la clé.

■ ***Avancée*** présentait la carte d'extension mémoire *Blizzard* 4 Mo (extensible à 8 Mo) pour l'A1200, une tablette graphique *Wacom*, ainsi que la version francisée de *Directory Opus*. Mais le plus intéressant était la carte graphique *Rétina*, qui offre une résolution allant jusqu'à 1280x1024 en 24 bits (dans sa configuration maximale) pour un prix relativement faible. Comptez les octets nécessaires pour avoir une idée de la mémoire requise sur la carte par votre mode favori: 24bits = 3 octets par pixel, 1280x1024x3 = 3.75 Mo...). Muni de cette carte, l'Amiga devient, par exemple pour la retouche de photos, nettement plus performant qu'un Mac. *(Ed: voir la présentation de cette carte sur la page 14).*

■ ***Id-Ashcom***, venue de Caen, présentait 3 produits de la société Suisse ***Adept***.

-Home Music Kit qui comprend 2 logiciels et une partie hardware possédant 2 entrées RCA femelles. Le premier soft permet de faire de la digitalisation sonore en bénéficiant de toute la mémoire disponible (pas seulement la Chip!) et de retravailler ces digitalisations. Le deuxième soft, moins classique, permet de réaliser des effets temps réel en stéréo. Il dispose de plus de 32 effets: vous pourrez par exemple connecter une guitare électrique à votre Amiga et bénéficier de la distorsion sans posséder l'appareil ad hoc.

-Painter 3D est un logiciel d'images de synthèse s'adressant principalement aux petites configurations, à la différence par exemple de *Real 3D* ou *Caligari*.

- Id-Ashcom annonce aussi *Fun Color* un boîtier que l'on pourra brancher entre l'Amiga et le moniteur et qui permettra d'avoir un affichage de type AGA (256 couleurs parmi 16 millions) au prix très raisonnable de 890 Frs (la publicité fait également mention d'un mystérieux mode HAM-232 de 800 000 couleurs...).

■ Enfin, ***S2P*** était également présente; ses deux boutiques (l'une à Paris et l'autre à Lille) proposent la plupart des périphériques et logiciels disponibles sur Amiga en France.

Développeurs et services

Atacom souhaitait que ce salon puisse servir de tremplin aux développeurs méconnus, incitant ainsi les programmeurs de tous niveaux à valoriser leurs créations. Les développeurs n'ont pas hésité à se déplacer, parfois de fort loin, pour faire connaître à un maximum de personnes leurs réalisations.

Un tout jeune homme, ***Anthony Geoffron***, présentait une interface qu'il avait lui même conçue: il s'agit d'un boîtier électronique relié à l'Amiga, et piloté par un programme (écrit en GFA Basic). Ce boîtier dispose de 8 sorties sur lesquelles on branche des lumières (on dispose de 4000 Watts par voie). Le programme permet d'allumer et éteindre les lumières à volonté.

Tout est pilotable via le clavier, la souris et les touches de fonction. On peut programmer de nombreuses séquences "d'animation" de ces lumières et ainsi recréer n'importe quelle ambiance. C'est vraiment un outil idéal (de par sa simplicité d'emploi et ses capacités) pour réaliser des jeux de lumière en soirées, discothèques, son et lumière, ...

Sur un stand qui avait un certain succès se trouvait ***Pierre Philippe Launay***, le concepteur du logiciel *ABE*: éditeur de disques, détecteur de virus, gestionnaire de volume, afficheur d'images, éditeur de textes,... Bref, un utilitaire qui peut rendre bien des services.



Pierre Philippe Launay

Sur un autre stand, on pouvait voir un

logiciel au nom curieux, *Mad le RTC*; il s'agit d'un serveur monovoie (un multivoies étant en préparation). L'équipe qui l'a créé est composée de développeurs indépendants, soit 9 personnes en tout dont 3 programmeurs. Ils diffusaient une version démo gratuitement (la version finale est en Shareware au prix de 300F). L'un des points forts est l'interface utilisateur très pratique (souris et menus) et tout est reconfigurable à souhait. On peut demander à ce serveur d'exécuter un programme extérieur lorsque l'utilisateur connecté fait une action précise. La programmation s'appuie sur le minitel.device qui permet d'émuler un minitel sur un écran Amiga, réalisé par la société **Someware**, à qui l'équipe tient à rendre hommage.

L'équipe d'***IWANIMA*** (5 programmeurs et un graphiste) était venue présenter son projet en cours de réalisation, une interface graphique qui complètera Intuition, avec des fonctions fortement inspirées de NeXTStep, et accompagnée d'une "interface builder" performante permettant de construire son interface à la souris.

Deux développeurs indépendants montraient *Accords 2000,* un logiciel consacré aux accords de musique, pour leur apprentissage comme leur construction (pour retrouver celui qui s'impose dans un contexte donné); c'est une sorte de "dictionnaire" des accords. Il fonctionne en Midi mais un clavier n'est pas du tout obligatoire. Le programme a été écrit en Amos pour des raisons de rapidité de développement. Ses auteurs préparent un logiciel pour apprendre le solfège, un logiciel de rythmique et éditeur de partitions, etc... *Accords 2000* sera bientôt disponible en version guitare.

Un groupe de développeurs bretons, ***Power Mob***, a présenté les réalisations en Amos de ses trois membres (slide show, jeux...). Le graphiste ***Christian Goyoan*** montrait ses réalisations en images de synthèse. Son domaine privilégié est celui de l'architecture, et il a également montré des animations réalisées avec Vista Pro.

Arc'Idée est une société de prestation de services, également liée à l'architecture. Toute personne peut aller les voir avec un fichier au format DXF (format produit par les logiciels de CAO); ils exécutent alors une sortie en image de synthèse avec Imagine, puis ils tirent le résultat sur papier grâce à une imprimante à sublimation (qualité impeccable). Quand le client ne dispose que du plan au sol, ils réalisent la saisie de ce plan au moyen d'une tablette graphique puis ils procèdent à une extrusion (passage du 2D au 3D en élevant à différentes hauteurs les points de la surface plane). Ils vendent également des bibliothèques d'objets pour les programmes d'images de synthèse (principalement du mobilier).

La société ***Voxel*** se consacre elle aussi à l'image de synthèse, et produit du graphisme d'entreprise, des logos et des génériques télé 3D. Voxel vend le digitaliseur *Vidi*, et on pouvait voir une démonstration de digitalisation d'une image en HAM-8. Le résultat est assez impressionnant.

Deux fanzines étaient également présents, tous deux basés à Paris. ***Furax***, est "branché" jeux vidéo; on y trouve des tests et des trucs et astuces. ***Overscan*** est plutôt situé à mi-chemin entre *Tilt* et *Amiga Revue*: on y trouve pas mal de news, de la programmation, des tests de démos... Cette journée leur a permis de se faire connaître et de rencontrer beaucoup d'utilisateurs passionnés. Ils en sont repartis enthousiasmés.

Conclusion

La journée a été dans l'ensemble bien ressentie. Les visiteurs venus d'abord pour le DP ont pu prendre contact avec un milieu souvent inconnu de la plupart des utilisateurs Amiga individuels, et c'était bien là un des principaux buts recherchés.

Cette journée suit un premier séminaire en février dédié au développement sur Amiga, et un second en mars consacré à l'image de synthèse. L'objectif général est d'apporter aux utilisateurs un support (qui est hélas totalement oublié dans la politique commerciale du constructeur), en permettant aux débutants, amateurs et professionnels de se rencontrer.

Le DP-Party avait pour but d'amener le maximum d'utilisateurs d'Amiga à rencontrer d'autres utilisateurs et des développeurs, et de voir de près des configurations possibles, pour inciter les programmeurs en herbe à se constituer un environnement adapté. Elle permettait également de faire connaître de nouveaux développeurs. Espérons que les amigaïstes avancés seront incités à faire davantage profiter la communauté des trésors qui dorment trop souvent au fond de leurs disques durs!

La prochaine manifestation d'Atacom Ile de France qui devait avoir lieu le 29 mai, a été annulée par manque de participants.

Yan Pujante

(pujante@enst.fr), pour le club Amiga Télécom-Paris (amiga@enst.fr) .

Quelques chiffres concernant les visiteurs:

-77,3% visiteurs Ile de France (banlieu parisienne) dont 15,3% de Paris.
-47,3% lecteurs AmigaNews - 26,5% lecteurs AmigaRevue
- 22,2% lecteurs Tilt.15,7% lecteurs d'AmigaNews et AmigaRevue
-L'âge moyen du visiteur est de 26 ans avec 54,6% entre 20 et 29 ans.

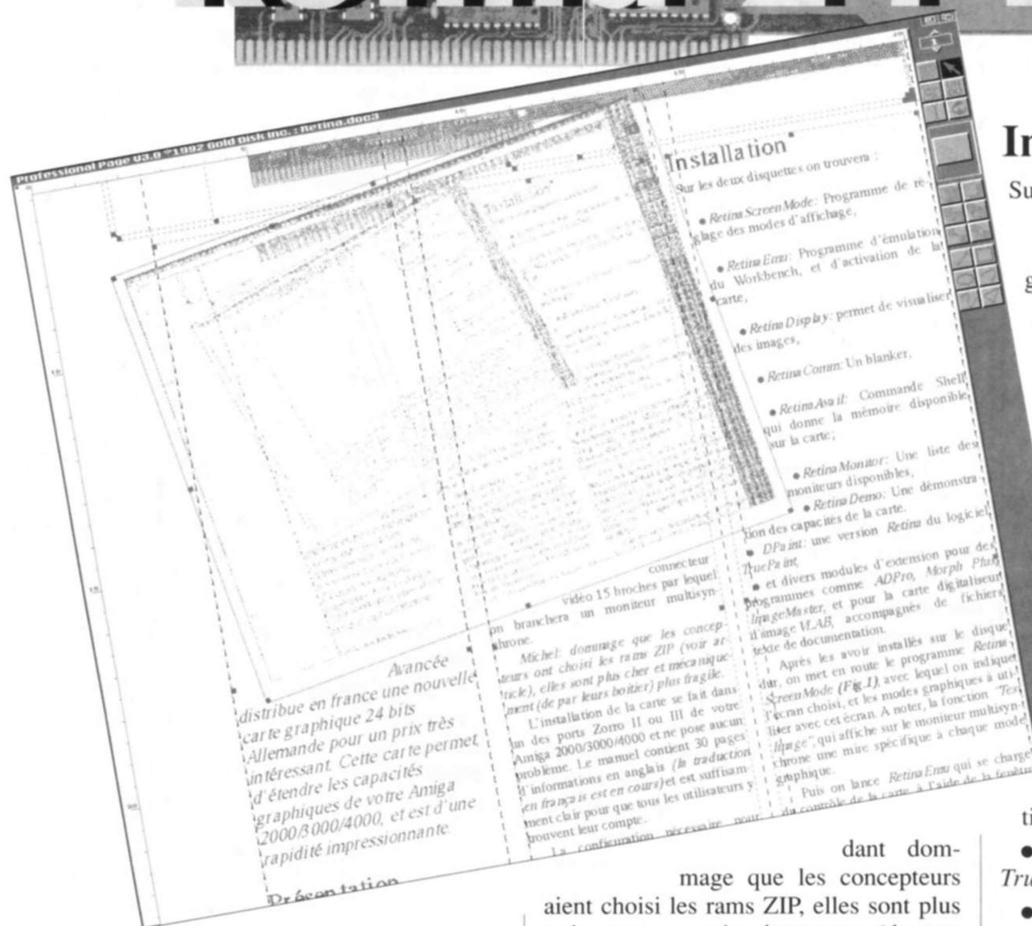
Domaine d'utilisation:

Ile de france	Province
- 32% tous domaines	- 32,7% tous domaines
- 25,7% jeux	- 11,5% jeux
- 20% programmation	- 25% programmation
- 10,3% graphisme/ animation	- 9,6% image de synthèse
- 4% image de synthèse	- 9,6% PAO

Amiga utilisé:

	Ile de france	Province
Amiga 500 ------------	40%	25%
Amiga 2000 -----------	22,9%	30,8%
Amiga 3000 -----------	4%	9,6%
Amiga 1200 -----------	26,3%	21,1%
Amiga 4000 -----------	5,7%	13,5%

Carte graphique Retina 24 Bits



Avancée distribue en France une nouvelle carte graphique 24 bits allemande pour un prix très intéressant. Cette carte, qui permet d'étendre les capacités graphiques de votre Amiga 2000/3000/4000, a une rapidité impressionnante.

Présentation

La Retina est livrée avec deux disquettes et un manuel concernant les diverses installations hard et soft et l'utilisation de la carte avec ses programmes.

Tout d'abord, la carte: d'aspect extérieur, on remarque la présence de ram 32 bits sur la carte, qui sera utilisée pour stocker les écrans affichés. Elle existe en trois versions: 1 Mo, 2Mo et 4 Mo de ram. Evidemment, la quantité de mémoire présente sur la carte influence directement les modes graphiques accessibles. Il est cependant dommage que les concepteurs aient choisi les rams ZIP, elles sont plus coûteuses et mécaniquement (de par leurs boitier) plus fragiles.

De plus, la Retina possède son propre connecteur vidéo 15 broches par lequel on branchera un moniteur multisynchrone.

L'installation de la carte se fait dans un des ports Zorro II ou III de votre Amiga 2000/3000/4000 et ne pose aucun problème. Le manuel contient 30 pages d'informations en anglais *(la traduction en français est en cours)* et est suffisamment clair pour que tous les utilisateurs y trouvent leur compte.

La configuration nécessaire pour l'utilisation de la Retina est la suivante :

- Un Amiga de préférence accéléré avec le système 2.0 ou 3.0. Nous avons testé la carte sur un A2000 équipé d'une A3001 sans ram 32 bits.
- 5 Mo de Ram minimum;
- Un disque dur.

En outre il est vivement conseillé d'avoir 2 moniteurs: le 1083 de base branché sur la sortie vidéo normale de l'Amiga, et un multisynchrone qui, branché sur la sortie de la carte, visualisera les images en provenance de celle-ci.

Installation

Sur les deux disquettes on trouvera:

•*RetinaScreenMode:* Programme de réglage des modes d'affichage,

•*RetinaEmu:* Programme d'émulation du Workbench, et d'activation de la carte,

•*RetinaDisplay:* permet de visualiser des images,

•*RetinaComm:* Un blanker,

•*RetinaAvail:* Commande Shell qui donne la mémoire disponible sur la carte;

•*RetinaMonitor:* Une liste des moniteurs disponibles,

•*RetinaDemo:* Une démonstration des capacités de la carte.

- *DPaint:* une version *Retina* du logiciel *TruePaint*,
- divers modules d'extension pour des programmes comme *ADPro*, *Morph Plus*, *ImageMaster*, et pour la carte digitaliseur d'image*VLAB*, accompagnés de fichiers texte de documentation.

Après les avoir installés sur le disque dur, on met en route le programme *RetinaScreenMode (fig.1)*, avec lequel on indique l'écran choisi, et les modes graphiques à utiliser avec cet écran. A noter, la fonction *"Test Image"*, qui affiche sur le moniteur multisynchrone une mire spécifique à chaque mode graphique.

Puis on lance *RetinaEmu* qui se charge du contrôle de la carte, à l'aide de la fenêtre *(fig.2)* que l'on peut aussi appeler par HotKey. *RetinaEmu* permet à l'utilisateur d'indiquer quels écrans il va visualiser sur son moniteur multisynchrone via la carte, et quels écrans il va faire apparaitre sur le moniteur standard Amiga. On peut donc avoir un Workbench en 1400*1600 sans problème. *(Ed: évidemment un tel WorkBench affiche trop petit pour être pratique sur un moniteur 14 ou même 17 pouces. Tout dépend de votre acuité visuelle et du temps que vous allez passer devant votre écran.)*

A chaque ouverture d'écran, *RetinaEmu* opère suivant les réglages de l'utilisateur et



AXE INFORMATIQUE

92, COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

PARKING COURS JULIEN - METRO NOTRE DAME DU MONT LIGNE 2

TEL. 91.48.40.55 - FAX 91.42.70.12



Arrivage de nouveautés toutes les semaines

AXE EN MAI, LES PRIX AU PLANCHER !

PROMO PROMO PROMO PROMO PROMO PROMO

HD A600/A1200 42 Mo	1350 F
HD A600/A1200 62 Mo	1690 F
HD A600/A1200 85 Mo	1990 F
HD A600/A1200 130 Mo	2490 F
HD A600/A1200 230 Mo	3990 F

PROMO PROMO PROMO PROMO PROMO PROMO

AMIGA 1200

AMIGA 1200
Processeur 68EC020 - 14 Mhz
2 Mo exten 10 Mo, Port PCMCIA, option SCSI - Connecteur CPU pour Carte accélératrice
Nouveau Chip SET AA 32 bits, empl. DSP - Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions.

2990 F

AMIGA 1200	2990 F
AMIGA 1200 + HD 40 Mo	4290 F
AMIGA 1200 + HD 62 Mo	4590 F
AMIGA 1200 + HD 85 Mo	4890 F
AMIGA 1200 + Moniteur 1960	6190 F
AMIGA CDTV	3990 F

PROMO

AMIGA 4000/040 Processeur 68040 - 25 Mhz
6 Mo de ram - Disque dur 210 Mo - Kickstart et Workbench 3.0 Francisé lecteur Haute Densité 1.76 Mo Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions

PROMO

AMIGA 4000/030 Processeur 68030 - 25 Mhz
4 Mo de ram - Disque dur 80 Mo - Kickstart et Workbench 3.0 Francisé lecteur Haute Densité 1.76 Mo Vidéo 262 000 Couleurs/16 millions

PERIPHERIQUES

Carte TBC II Pal - Y/C	11790 F
GVP PHONE PAK	4490 F
GVP DSS	549 F
Scanner 600 DPI	12690 F
Tablette Graphique Kurta A4	6490 F
Tablette Génius GT 906	2990 F
SIMMRAM - 2	1490 F

CARTE ACCELERATRICE

A 1230 Turbo 68EC030 à 40 Mhz	3790 F
A 1230 Turbo / 1 Mo Ram 32 bits	4190 F
A 1230 Turbo / 4 Mo Ram 32 bits + Copro. 68882 à 40 Mhz	5990 F
GVP A 530 Turbo Carte 68030 à 40 Mhz + 1 Mo A 500	5990 F

DISQUE DUR

HD 20 Mo SCSI A 500	2090 F
GVP HCD + / HD 80 Mo	3290 F
GVP HCD + / HD 120 Mo	4390 F
GVP HD 500/HD 80 Mo	3990 F
GVP HD 500/HD 120 Mo	4990 F

CARTE GRAPHIQUE

Carte DCTV 16 M coul.	2990 F
GVP VISION 24	13990 F
Opal vision	7890 F
VD 2001 + TV paint junior	17690 F
VD 2001 + TV paint pro	23690 F

DISQUETTES EN BOITE DE 10

PRIX UNITAIRE	PAR 10	PAR 50	PAR 100
3" 1/2 DFHD	6,50 F	5,90 F	5,50 F
3" 1/2 DFDD	3,90 F	3,50 F	3,20 F

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H SANS INTERRUPTION

LOGICIEL PROFESSIONNEL

Broadcast Titler 2	1990 F
Scala Vidéo Titler	690 F
Vidéo Director	1490 F
Deluxe Paint IV AGA	835 F
Professional Page 3.0 + Draw 3.0	1990 F
Design Works	690 F
Kindworks 3	412 F
Maxiplan 4	412 F
Rasterlink Convertisseur Image	1690 F
Digi View Mediastation 4.0	1690 F
The Art Departement Pro 2	1690 F
Quaterback 5.0	490 F
Scala Vidéo Studio	1990 F
Mac 2 dos	990 F
Prowrite 3.2	990 F
Calligari Junior	2990 F
Calligari Full Broadcast	17690 F
Vista Pro 2	990 F
Real 3D	990 F
Real 3D Pro	2990 F

EXTRAIT DU CATALOGUE DES JEUX

Flashback	270 F
Short Grey	277 F
Sim Earth	295 F
Cool World	219 F
The Chaos Engine	218 F
Lion Heart	235 F
Dune 2	295 F
Sensible Soccer n° 2	220 F
Humans	260 F
Body Blows	215 F
Prehistorik 2	235 F
Street Fighter 2	210 F
Addams Family 2	235 F
Gunship 2000	295 F
Lemming 2	235 F

GENLOCK

Genlock g-lock e/s y-c/pal/secam	3990 F
Vidéomaster	9950 F

ECRAN

Moniteur 1803	1200 F
Moniteur 1085 s	1490 F
Moniteur 1960	3290 F



BON DE COMMANDE A RETOURNER A : AXE INFORMATIQUE VPC : 92, COURS JULIEN 13006 MARSEILLE

GARANTIE 2 ANS (uniquement sur l'unité centrale) - REMISE 2% POUR PAIEMENT COMPTANT - CREDIT 4 MENSUALITES SANS INTERET*
* Après acceptation du dossier

NOM : ....

ADRESSE : ....

VILLE : .... CP : .... TEL. : ....

MON ORDINATEUR : ....

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

*POSTE 50 F / TRANSPORTEUR 90 F PAR COLIS / C.R 70 F TOTAL

CHEQUE ☐ CCP ☐

DATE :

SIGNATURE :

ouvre cet écran soit sur l'écran Amiga, soit sur l'écran *Retina*, dans la résolution voulue. Certains modes graphiques sont entrelacés, d'autres sont dits "groupés". Ces modes "groupés" font en fait référence à tous les modes inférieurs ou égaux à celui qui est indiqué.

Ainsi, si on choisit le mode "1280x1024 31500x60Hz g", le "g" voulant dire "groupés", la carte ouvrira des écrans jusqu'à 1280x1024, avec une fréquence de balayage horizontal de 31.5 KHz maximum et une fréquence de balayage vertical de 60 Hz maximum, suivant l'écran qui a été ouvert par l'Amiga.

Les programmes

• *VDPaint*, le painter fourni avec la *Retina*, n'est autre que *TruePaint*, testé le mois dernier dans AmigaNews. Il est extrêmement rapide avec la Retina, et constitue un atout de choc pour cette carte.

Michel: cette différence de vitesse a été constaté sur un A4000-40. La fonction aérographe sur VDPaint, pour ne citer qu'un exemple, est beaucoup plus libre que TruePaint AGA.

• *RetinaComm* est une "Commodity" (fig.3) qui a les fonctions Blanker, ScreenToBack et ScreenToFront. Mais il vaut mieux ne pas s'en servir quand on utilise *VDPaint*, car les mouvements de la souris ne sont alors pas reconnus par RetinaComm et on a droit à un écran noir toutes les dix minutes!

• RetinaDisplay: permet de visualiser des images aux formats suivants: IFF_Ilbm (y compris HAM et HAM-8), IFF_Deep, IFF_Yuvn, VDP, et SunRaster.

• Le module VLab: permet d'utiliser ce digitaliseur en temps réel avec la carte Retina, pour digitaliser en 24 bits. En outre, VDPaint peut contrôler directement VLab, ce qui est très pratique pour faire des retouches sur des images fraîchement digitalisées.

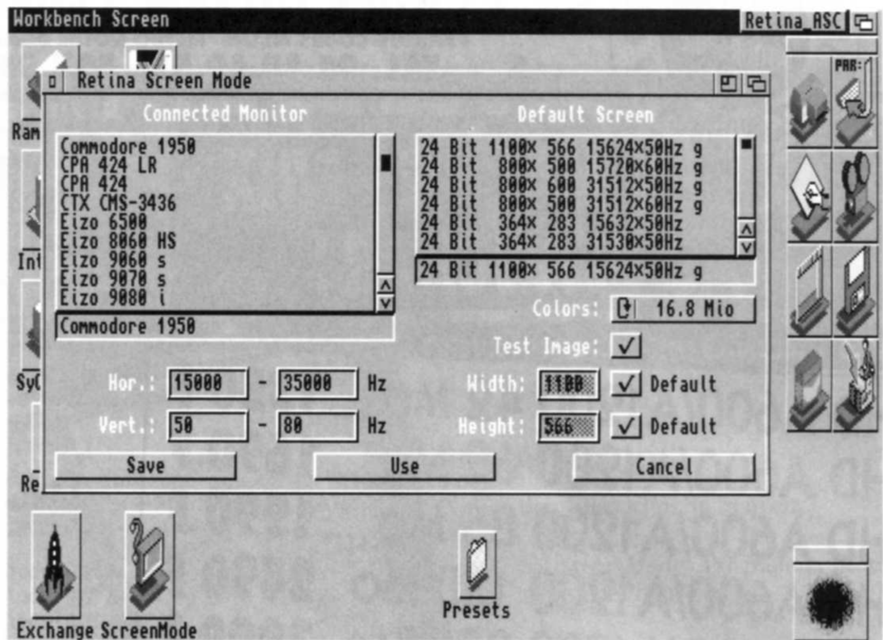


fig. 1

• Le module ADPro: Il s'agit d'un "Saver" qui permet d'envoyer une image sur la Retina directement avec ADPro. Les modes HAM et HAM-8 sont alors visualisés sur un écran 24 bits.

• Le module ImageMaster permet les mêmes choses que celui d'ADPro.

Les performances

Le bus de la Retina est cadencé à 60 MHz, ce qui lui donne une vitesse d'affichage vraiment extraordinaire. Elle possède une quantité impressionnante de modes d'affichage répartis en trois grandes catégories:

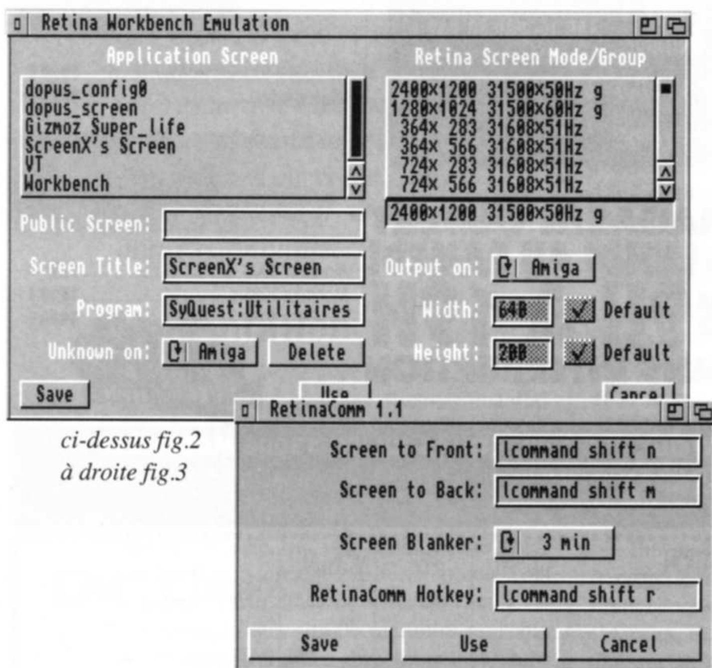
• de 2 à 256 couleurs jusqu'en 2400*1600 (1 à 8 bits);

• 65536 couleurs jusqu'en 800*600 (16 bits);

• 16 millions de couleurs jusqu'en 1280*1024 (24 bits).

Suivant les versions, 1 Mo, 2Mo ou 4 Mo de mémoire, certains modes ne sont pas disponibles. Par exemple, pour afficher 640x512x24 bits, il faut 960 Ko, donc 1Mo de mémoire suffit. Par contre, pour 1280x1024x24 bits, il faut 3840Ko, donc 4Mo de mémoire sont nécessaires. Pour certaines résolutions, la carte fait office de flicker-fixer, puisqu'elle peut par exemple ouvrir un écran de 640 par 512 en non-entrelacé.

La carte supporte plus de 60 moniteurs, avec une cinquantaine (non, vous lisez bien, une cinquantaine) de modes graphiques pour la plupart des moniteurs multisynchrone supportés.



ci-dessus fig.2
à droite fig.3

Quelques restrictions cependant: la Retina ne peut afficher qu'un seul écran à la fois, et n'autorise pas les scrollings. Il lui est impossible, par exemple, de scroller un écran pour voir celui qui est derrière. On est obligé pour changer d'écran d'utiliser les gadgets de profondeur. *Michel: donc pas d'écran virtuel avec ProPage sur un écran public de 1300x1800, une configuration très pratique et rapide pour la mise en page.* Autre chose: RetinaEmu, le programme qui active la carte sous le Workbench, marche en multi-tâche. Donc tous les programmes qui bloquent le multi-tâche ne peuvent pas bénéficier des modes graphiques de la Retina. En revanche, les programmes "propres" comme par exemple Publishing Partner Master, passent sans problème. Nous avons eu quelques problèmes de compatibilité. Vista Pro 3.0, par exemple, ne fonctionne pas sur la Rétina.

Conclusion

A première vue la carte Retina semble être l'une des meilleurs cartes graphiques du point de vue rapport qualité-prix.

J'ai aimé:

• Le nombre important de modes d'affichage,

• La rapidité de la carte (60 MHz),

• La possibilité de l'utiliser avec des softs comme ADPro, etc.

• Le rapport qualité-prix.

J'ai regretté:

• L'impossibilité d'afficher plusieurs écrans à la fois,

• L'impossibilité de faire scroller un écran Intuition,

• La non-transparence de la carte par rapport aux programmes qui ne gèrent pas le multi-tâches.

David Coronat

Distributeur: Avancée
Tél (1) 45 45 00 50, **Fax** (1) 45 45 00 46
Prix: 1Mo 3490F, 2Mo 3990F, 4Mo 4790F

Lecteur Syquest 105 Mo

3.5 pouces, 14.5ms !

Déjà à l'époque, Syquest avait fait très fort en sortant ses disques durs amovibles de 44Mo. Face à la demande générale, la société a produit par la suite une version 88Mo de ce disque dur amovible, mais toujours au format 5.25 pouces. Maintenant, elle récidivent dans l'innovation en réduisant le format à 3.5 pouces et en augmentant la capacité à 105 Mo, avec un temps d'accès réduit à 14.5 millisecondes.

Deux choix

Deux options, comme pour tous les produits Syquest: en lecteur simple à insérer à la place d'un lecteur 3.5", ou alors l'unité externe pour autant que votre ordinateur soit équipé d'un connecteur SCSI externe. L'unité externe est large et longue comme un lecteur de disquettes externe, mais elle est haute de 7cm. Sur la face avant, une fente de 10cm de largeur et de 1cm de hauteur permet d'enfiler le disque dur. Sur la face arrière, un connecteur d'alimentation, deux connecteurs SCSI et un sélecteur de numéro de périphérique SCSI qui devra être actionné par une pointe tel un crayon, pour changer de numéro. L'interrupteur est situé sous les connecteurs SCSI, ce qui rend l'allumage peu pratique.

Installation

J'installe donc... (vu que pour le test j'ai reçu une unité externe c'est très vite fait) et j'allume. Première constatation: c'est un lecteur silencieux, à l'inverse des lecteurs 5.25" qui eux sont plus bruyants que les ventilateurs des machines. Seconde remarque: l'initialisation du lecteur est très rapide et si il est enclenché avec l'ordinateur, il sera reconnu. Ceci peut sembler évident, mais les anciens lecteurs Syquest 44Mo avaient un temps d'initialisation plus lent que l'Amiga, et pour avoir accès au contenu du disque il fallait soit allumer le lecteur avant (possible uniquement pour les lecteurs externes) soit rebooter.

La cartouche est à peine plus grande qu'une disquette, mais elle mesure un centimètre de hauteur. Elle est transparente, et comme les autres types de disques de la marque Syquest, elle peut être verrouillée en lecture. L'insertion se fait en deux temps, car une fois la cartouche enfilée dans son logement, il faudra actionner un levier horizontal pour bloquer et enclencher le lecteur. Pour l'extraction il faudra appuyer sur un bouton qui n'a pas d'action mécanique comme sur les 44 ou 88Mo, mais qui "coupe le jus" si j'ose dire. Une fois le disque immobilisé, le levier sortira de son logement pour permettre l'extraction. Cette amélioration était indispensable, car j'ai malheureusement abîmé un disque dur 44Mo pour l'avoir sorti trop tôt de son logement, chose impossible avec le Syquest 105Mo.

Démarrage

Première déception, le lecteur n'est pas reconnu par le port SCSI de mon A3000Tower. Après bien des essais, je me résous à utiliser l'utilitaire du domaine public ***SCSIMounter*** pour avoir enfin l'icône du Syquest 105Mo. Je le teste ensuite sur un A2000 et un A4000 équipé tous deux de contrôleurs SCSI GVP, et là, aucun problème. Immédiatement les lecteurs sont reconnus (mettre dans le startup-sequence "run gvpscsictrl") et si l'on change une cartouche l'icône apparait sur le Workbench, ce qui n'est pas le cas sur le WB de l'Amiga 3000. Je modifie le formatage du disque avec HDToolbox et j'essaie à nouveau, pour en arriver aux même conclusions: la compatibilité entre un disque formaté GVP ou formaté Commodore n'est pas parfaite! J'ai noté le même problème avec les lecteurs externes 44Mo et 88Mo. Ce n'est donc pas spécifique au SQ105. Le format le plus compatible (après reboot) est le mode FFS combiné avec le mode international. Fermons cette parenthèse, et testons la rapidité de la bébête...

J'ai donc testé ce lecteur sur un A4000, et ce en deux temps. Une fois avec les buffers donnés par Diskpeed 4.2, une autre fois avec ***Hypercache,*** et là c'est parlant *(voir tableau à droite).*

Commentaires: SQ105 sur un A4000 standard avec hypercache...

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, BYTE-aligned buffer.

Create file:	30616	bytes/sec
Write to file	31100	bytes/sec
Read from file	1039480	bytes/sec

Je prends le meilleur, et l'on remarque que le cache employé est très très important pour un test de ce genre, et qu'il est facile de gonfler des valeurs de lecture avec de la mémoire cache. Avec 8Mo de mémoire cache, il est possible d'affirmer qu'un disque IDE arrive à 4Mo de transfert par seconde... ce qui est donc écrit sur la documentation accompagnant le Syquest. 1.75MB/sec Async en lecture directe et 4MB/sec Sync via un buffer. Mes deux petits tests n'ont pas permis de dépasser le Mo/seconde, ce qui est déjà pas si mal! Comparativement, un disque dur IDE 120Mo installé sur un A4000 n'arrive pas à 1Mo/seconde, et ce même avec hypercache installé...

Conclusion

Une petite merveille technologique, qui devrait emballer les utilisateurs gourmands d'espaces disque transportables.

Patrick Conconi

DiskSpeed 4.2 test

File Create	33 files/sec
File Open	55 files/sec
Directory Scan:	197 files/sec
File Delete	164 files/sec

Commentaires: SQ105 sur un A4000 standard

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, BYTE-aligned buffer.

Create file:	30188 bytes/sec
Write to file:	27357 bytes/sec
Read from file:	102460 bytes/sec

Nous remercions Applimatic S.A. (en Suisse) qui nous a aimablement prêté un Syquest 105 pour faire ce test.

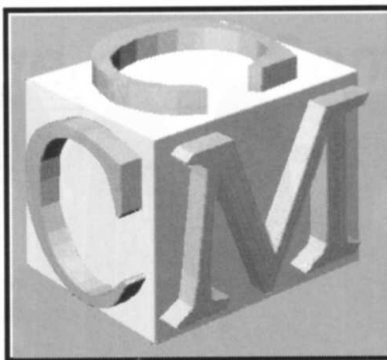
Disponible auprès d'Applimatic
Tél. +41 (0)21 948 71 85
Prix: 1290SF, 5160FF

☎ 40 16 04 02

CCM

37, Rue des Mathurins
75008 PARIS

Vente par correspondance uniquement
Voir conditions en bas de page



LA CHARTE CCM (extraits)

Depuis 4 ans nous nous sommes spécialisés dans les produits destinés à L'AMIGA® sans jamais céder à la vente de gadgets inutiles, ou de produits de qualité douteuse, tout ce que nous vendons nous l'avons testé.
Nous nous engageons a reprendre tout produit ne vous donnant pas satisfaction (hard).
Nous échangerons tout Soft défectueux contre le même et cela durant 12 mois.
Nous vous conseillerons dans votre interêt sur l'acquistion de matériel ou soft (votre interêt est le nôtre un client satisfait revient toujours).
Pour tout Micro acheté chez nous et dont la réparation prendrait plus d'une semaine nous vous en prêterons un.
En devenant un client CCM nous vous offrons de nombreux avantages, (voir avec votre première livraison).

LOGICIELS

GRAPHISME:

Deluxe Paint IV.AA..........	790.00Frs
ART DEPT PRO 2............	1590.00Frs
VISTA PRO.3.0................	590.00Frs
VISTA PRO.2.0 (limité en stock)...	390.00Frs
COLORIMAGE................	290.00Frs
TRUE PAINT AA.............	990.00Frs

3D/IMAGE DE SYNTHESE:

IMAGINE 2.0....................	2290.00Frs
MORPHUS (Imagine).......	710.00Frs
MORPH PLUS................	1490.00Frs
IMAGE MASTER............	1100.00Frs
Essence (pour Imagine)....	410.00Frs
Object Vol 1 ou 2.............	410.00Frs

BUREAUTIQUE:

EXCELLENCE! 3.0.......	590.00Frs

DEVELOPPEMENT:

SAS LATTICE.................	1990.00Frs
AMOS COMPILER......	230.00Frs
AMOS 3D........................	290.00Frs
DEVPAC 3...(compatible3.0).	690.00Frs

MUSIQUE:

DELUXE MUSIC.............	990.00Frs
BARS & PIPES Français..	1290.00Frs
BARS & PIPES PRO 2.0..	2790.00Frs
Midi Connector (avec cables MIDI)	350.00Frs
HOME MUSIC KIT (digit).	450.00Frs

EXTENSION 32 BITS POUR A1200

Peuplée 1mo extensible à 9 mo
Horloge temps réel
support co-processeur 68881 ou 82
compatible PCMCIA

PRIX CCM 1890 FRS

Co processeur 68882 25Mhz 790Frs

LES UTILES

BOOT SELECTOR

Vous permet de booter sur le lecteur de votre choix.

PRIX CCM 125 FRS

SOURIS/JOYSTICK

Fini les branchements débranchements
ENTIEREMENT AUTOMATIQUE
PAS DE BOUTONS A BOUGER OU TOUCHER

PRIX CCM 145 FRS

SUPER PROMO

A1200 HD 80

avec disque dur 80MO
Avec horloge &Co-Processeur
(3MO ram en tout)
Excellence 3.0

Prix Public
8250 Frs

Prix CCM

6650 FRS

Avec Moniteur Ajouter 1490 Frs

Nous consulter pour d'autres configs

Disque dur pour A500 ou A500+

avec extension Mémoire
(2 à 8 mo ram)
Peuvent être livré avec HD de 2.5 Pouces
(récupérables par votre futur 1200)
Pas d'alimentation nécessaire même avec mémoire.

60 MO EN 2.5: 2990Frs
80 MO EN 2.5:3290Frs
AU DESSUS DE 80 NOUS CONSULTER

120 MO EN 3.5: 2890 Frs
AU DESSUS DE 120 NOUS CONSULTER

****

EXTENSION MEMOIRE PAR 2 MO

610 Frs

OPAL VISION

Carte 24 bits (16 millions)
Pour A2000 - 3000 - 4000
Opal Paint (livré avec) a été reconnu meilleure palette pour carte 24 Bits. Seule carte à faire de l'Animation en 24 Bits.
Extensions à venir
Digitaliseur
Genlock
Roaster Chip
(effets vidéo en temps réel)

Offrez-vous la perfection
Prix public 7890 Frs
Prix CCM
6690 Frs

MEMOIRES

Nous disposons de mémoires pour tous les AMIGA (sauf A1000)

CARTE 2MO extensible 8 pour A2000.....	**990 Frs**
Extension 1MO A600..............................	**490 Frs**
Extension 512kMO A500.........................	**210 Frs**
PCMCIA A600 et 1200 2MO...............	**1090 Frs**
PCMCIA A600 et 1200 4MO...............	**1690 Frs**
4MO 32 Bits pour A4000	**1490 Frs**

MULTISTARTII

Copié mais inégalé
TOUS LES SOFTS
MARCHENT SUR VOTRE
A2000 - A600 - A500+
équipés de ROM 2.0

Prix sans ROM 250.00Frs
Avec ROM 1.3 450.00Frs
Avec ROM 2.0 490.00Frs

Système automatique sans fil ni interrupteur externe. Vous faites un RESET de 5 secondes. C'est Tout.

DISQUES DURS

Cartes SCSI 2 Pour 2000 ou 4000
(AVEC EXTENSION MEMOIRE DE 2 A 8 MO)
1390.00 Frs (0K)¨
(pour les HD nous consulter)

CARTE IDE POUR A2000
(AVEC EXTENSION MEMOIRE DE 2 A 8 MO)
990 Frs (0k)

******SUPER PROMO JUIN******

DISQUE DUR 120MO POUR A2000
SUR CARTE IDE
PRIX CCM 2590.00FRS
Autres capacités nous consulter

Bon de Commande (à complèter ou recopier)

NOM:______________________
Adresse______________________
Ville______________________
code Postal______________ tel:________

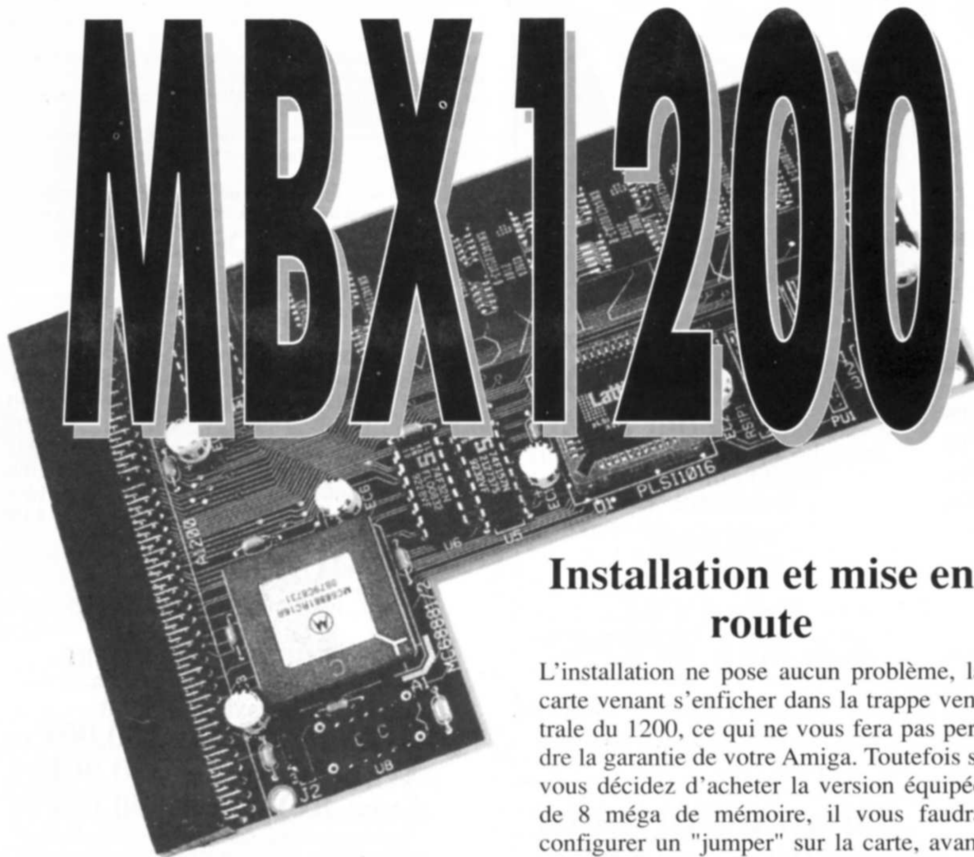
Règlement chèque joint: ☐ OU CR ☐
N° Visa: ________________ Expire

Articles	Prix
Total	
Port	
Total	

CONDITIONS DE VENTES

Vente par correspondence uniquement. Vous pouvez passer votre commande par ecrit ou téléphone. Réglement par Chèque, Vusa ou Contre remboursement. **Participations aux frais 50 Frs par commande, (70 en CR).** Tout retour de marchandise doit faire objet d'un numéro de retour. Tout retour non justifiéou non autorisé donnera lieu à 20 % de Frais restockage, et fera lieu d'un avoir.Nos produits sont garantis et seront remplacé par un même article si nécessaire. Cette publicité n'est valable que pour le mois de sa parution.

MBX1200



A peine l'Amiga 1200 faisait-il son apparition dans les boutiques, il y a de cela environ six mois, que déjà Microbotics nous proposait une carte d'extension spécifique A1200. C'est ce produit que nous testons pour vous.

Nombreux sont les possesseurs de 1200 qui ont été confrontés à un manque de mémoire, lorsqu'ils ont rajouté un disque dur dans leur machine. Ils sont aussi nombreux ceux qui comme moi ont préféré attendre, et faire des économies, au lieu de se jeter sur des cartes RAM 16-bits au format carte de credit (PCMCIA) pour étendre leur mémoire. J'espère que lorsque vous aurez lu ce teste vous aurez comme moi envie de vous procurer au plus vite une extension mémoire 32bits pour votre 1200.

La carte que j'ai testée est une MBX 1200 équipée d'un coprocesseur (FPU 68881) cadencé à 14 Mhz, de 2Mo de mémoire 32 bits, et en plus une horloge.

Installation et mise en route

L'installation ne pose aucun problème, la carte venant s'enficher dans la trappe ventrale du 1200, ce qui ne vous fera pas perdre la garantie de votre Amiga. Toutefois si vous décidez d'acheter la version équipée de 8 méga de mémoire, il vous faudra configurer un "jumper" sur la carte, avant d'installer celle-ci dans votre 1200. Comme vous le savez certainement, Commodore n'avait prévu qu'une extension de 4Mo dans la trappe ventrale, or Microbotics vous permet d'utiliser jusqu'à 8Mo de mémoire 32 bits. Néanmoins lorsque vous utiliserez les 8Mo le port PCMCIA devra être désactivé grâce à la commande **MBXRam8** fournie avec la carte. Vous aurez toutefois la possibilité de réactiver le port PCMCIA, si vous en avez besoin, mais vous n'aurez alors accès qu'à 4Mo de mémoire 32 bits.

AIBB 5.0:
Tous les indices sont donnés par rapport à un Amiga 500.
Les tests avec les couleurs ont été effectués avec multitâche actif et écran de 640*512.

	A1200 Standard	A1200 + MBX1200
Dhrystones	1.95 = 3120 Dhrys.	3.59 = 5752 Dhrys.
Writepixel:	6.53	8.78
Sieve:	4.30	5.18
Sort:	2.67	3.83
Matrix:	3.63	5.80
Imath	8.42	10.40
Memtest:	3.36	4.37
TGtest:	2.00	2.34
Instest:	1.74	3.52
Savage:		115.49
Fmath:		10.32
Fmatrix:		3.69
Swhestones:		33.18
Dwhestones:		36.08
Ftrace:		60.07
Cplxtest:		4.15
2 couleurs:	1.83 = 2935 Dhrys.	3.49 = 5585 Dhrys.
16 couleurs:	1.79 = 2861 Dhrys.	3.49 = 5585 Dhrys.
64 couleurs:	1.60 = 2556 Dhrys.	3.49 = 5585 Dhrys.
256 couleurs:	1.32 = 2121 Dhrys.	3.49 = 5585 Dhrys.

Sysinfo 3.15:

A600	7Mhz	5.32	B2000	7Mhz	4.02
A1200	14Mhz	2.20	A2500	14Mhz	1.36
A3000	25Mhz	0.60	A4000	25Mhz	0.15

Une fois l'installation terminée, vous avez la possibilité de tester la mémoire grâce à un des utilitaires fournis avec la carte.

Utilisation et performances

Je lance mon 1200 équipé de la MBX1200, et immédiatement je remarque que le boot est plus rapide. J'ouvre quelques fenêtres, je les déplace, ça va vite. Je fais les mêmes opérations dans un Workbench en 256 couleurs, pas de ralentissement. De plus, les accès au disque dur sont nettement plus rapides. Je teste quelques programmes, et une fois encore une très nette accélération se fait sentir.

Désireux de vérifier cette première impression visuelle, je lance AIBB5.0 *(voir tableau).*

L'impression visuelle est confirmée par ces tests, on voit une vitesse environ 2 fois supérieure à celle d'un 1200 standard, soit environ 5 fois la vitesse d'un A500 sans fast. Tiens! Commodore n'aurait-il pas annoncé le chiffre de cinq fois plus rapide qu'un A500? De plus, avec de la fast RAM 32 bits, l'A1200 n'est plus ralenti lorsque l'on utilise les 256 couleurs (dans un écran 640*512).

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

En conclusion

Je dirai que cette carte me semble être un bon investissement pour les possesseurs de 1200 désireux d'acquérir une extension mémoire. Elle leur permettra d'exploiter au maximum les possibilités de leur machine, pour un prix plutôt raisonnable.

Toutefois, il est fort regrettable qu'il n'ait été prévu qu'un emplacement pour les barrettes SIMM. Iil vous faudra de préférence choisir les versions équipées de 4 ou 8Mo de mémoire, si vous ne voulez pas être obligé de vendre votre barrette pour en acheter une plus importante. *(Ed: toutes les cartes équipées de RAM 32-bits n'ont qu'un seul SIMM. La trappe de la 1200 est malheureusement très petite...)*

Je tiens à remercier Franck Brunato qui a bien voulu me prêter sa carte pour les besoins de ce teste.

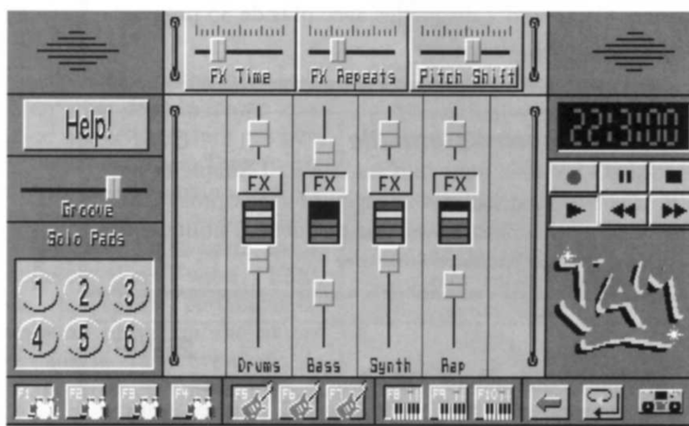
Marc Tecles

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

La MBX 1200 est distribuée en France par la société BUS PLUS au prix de 2690F pour la version testée.
(Bus Plus, tél: (1) 45-80-05-66)



BoomBox est la dernière création en date du célèbre Dr T, qui a décidé de faire raper votre Amiga comme une bête. Comme ils disent chez Dr T, cela s'appelle de l'Interactive Musical Fun, ou comment faire un maximum de bruit en cliquant sur un minimum de boutons.



D'un peu plus près...

Le programme principal (qui arrive accompagné d'une documentation en anglais commune aux versions Amiga et PC et d'une disquette d'échantillons au format IFF) présente à l'écran un ersatz de radio-cassette. Non, pas le genre de celui de votre concierge, plutôt dans le style coin de la 58 ième rue à New York, porté par un black élevé au Banania et shooté au Biofidus Actif (voir image 1). Sur cet ersatz de radio-cassette, il est donc bien sûr possible d'écouter une cassette, de la rembobiner, de faire une avance rapide etc... ainsi que de remixer en direct le volume des quatre pistes qui composent la musique (batterie, basse, mélodie, et bruits ou effets spéciaux échantillonnés). Sur l'écran, pendant la musique, la cassette tourne, les vu-mètres s'affolent et les hauts-parleurs vibrent au rythme des mégabass...Il est bien sûr également possible de changer de cassette, ce qui revient en fait à changer de style musical, même si celui-ci reste de toute façon dans la catégorie Rap-House-Hip Hop-Funk.

Un deuxième écran est disponible, pour ceux qui désirent aller plus loin (voir image 2). Il offre lui aussi la possibilité d'écouter une cassette et de changer les volumes des quatre pistes en temps réel mais permet également de déclencher des échantillons, en cliquant sur l'un des six pads situés à gauche de l'écran. Bien qu'une banque d'échantillons (contenant Voix, Bruitages et autres Orchestra Hit) soit chargée par défaut pour chacun des styles, il est possible de d'utiliser ses propres sons, du moins tant qu'il s'agit d'échantillons au format IFF 8SVX. Chaque style est défini par quatre motifs (ce que l'on appelle des patterns) rythmiques, quatre motifs de basse, et quatre motifs de mélodie. Douze boutons situés en bas de l'écran permettent d'alterner ces patterns et de créer sa propore séquence musicale. De plus, à chaque piste peut être affecté un effet, qui n'est autre qu'un simple délai dont on peut régler la profondeur, le retard et le nombre de répétitions. Enfin, il est possible grâce au slider 'Groove' d'accélérer le tempo. Tout ceci peut bien sûr être enregistré en temps réel et rejoué le lendemain soir, à la plus grande joie de vos voisins.

Compatibilité

BoomBox fonctionne avec n'importe quel Amiga disposant d'un Mégaoctet de mémoire et d'un système 1.3 ou supérieur. Si vous désirez l'installer sur disque dur avec l'utilitaire fourni, il vous en coûtera tout de même 1,6 Mégaoctet, ceci étant dû principalement aux banques d'échantillons accompagnent le programme.

Notons enfin qu'il existe également une version pour compatibles PC de ce logiciel, version qui semble plus intéressante car elle gère les différentes cartes audio du marché (Sound Blaster, Pro Audio Spectrum...) et permet de faire quelques effets supplémentaires, ainsi que de gérer de petites animations.

Nicolas Fournel

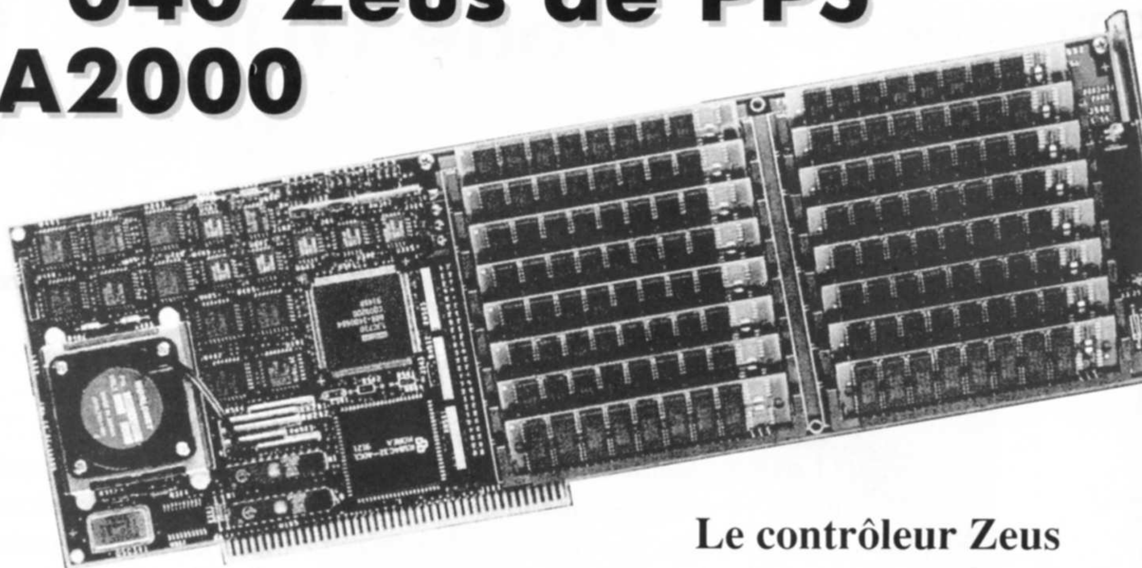
Conclusion

BoomBox est un logiciel divertissant, sans prétention mais qui atteint son but: mettez-le entre les mains d'un non-musicien et il y trouvera rapidement du plaisir. Je reprocherai toutefois quelques petites choses à ce logiciel: tout d'abord le fait que l'on ne puisse à aucun moment rentrer sa propre mélodie, ne serait-ce qu'en se défoulant un peu sur le clavier de l'Amiga, ensuite que seuls les échantillons des pads soient configurables par l'utilisateur alors que les parties de basse, batterie et mélodie dépendront automatiquement du style choisi, et enfin le manque d'imagination des concepteurs: ce genre de programme doit être la porte ouverte à toutes les folies et BoomBox reste un peu trop sage à mon goût: pourquoi ne pas avoir inclus par exemple un scratch pad faisant évoluer la fréquence des sons, le volume ou le tempo en fonction des mouvements de la souris, quelques effets plus convaincants et plus fous, et davantage d'effets graphiques?

Dr T's recherche un distributeur en France pour *BoomBox*. En attendant vous pouvez le commander directement chez eux au prix de $59.95, frais d'envoi par avion compris. Paiement par Visa ou Mastercard possible.
Dr T's Music Software Inc, 124 Crescent Road, Suite 3, Needham MA 02194 USA
Tél 617-455-1454

Le SCSI-2 en action

Carte '040 Zeus de PPS pour A2000



Voici qui va réjouir tous ceux qui veulent visualiser de grosses animations chargées directement depuis le disque, qui se servent intensément de la mémoire virtuelle (par exemple avec ***GigaMem****), ceux qui utilisent un studio numérique multipistes, bref, tous ceux qui ont besoin d'un disque vraiment rapide.*

Le SCSI-2 arrive, notamment par le biais de la carte accélératrice Zeus *(de Progressive Peripherals & Software)* pour A2000, qui comporte un 68040 à 33MHz, et justement un contrôleur SCSI-2.

La carte testée comportait 16 Mo de RAM 32 bits et était reliée à un disque dur SCSI-2 de 1 Go fraîchement défragmenté.

Dans la mesure où la carte accélératrice en elle-même est la version pour A2000 de la PPS40 pour A500 que nous avons testée dans le numéro de mars, nous ne vous donnerons ici qu'un aperçu rapide de cet aspect pour nous consacrer essentiellement au contrôleur.

Facteur d'accélération

SysInfo 3.15, qui indique l'accélération par rapport aux autres configurations, révèle des performances assez voisines de celles des autres cartes 68040 à 33 MHz, soit un facteur d'environ 34 par rapport à un A2000 standard ***(voir figure1)***, ce qui est bien agréable!

La norme SCSI-2

La norme SCSI concerne un grand nombre de périphériques, à la différence d'IDE *(disques, streamers, disques optomagnétiques, etc)*; on la rencontre souvent dans le milieu des stations de travail. Les contrôleurs, qui peuvent piloter un certain nombre de périphériques, sont généralement dotés d'une certaine intelligence, qui décharge au maximum le processeur principal pour les opérations de transfert.

Le SCSI-2 apporte, par rapport au SCSI, des commandes supplémentaires, une synchronisation plus élevée ce qui autorise de hauts débits fiables, et surtout un bus de données sur 32 bits, qui permet déjà de doubler la vitesse de transfert.

Bien que la version 2 soit compatible avec la précédente, il est évidemment peu utile de connecter un contrôleur SCSI-2 à un disque SCSI *(ou l'inverse)*, car l'accélération apportée doit être assez faible. Inutile donc de jeter votre ancien contrôleur pour un plus récent, si vous n'upgradez pas en même temps vos disques. Par contre pour un premier équipement, vous pouvez toujours préparer une future extension en vous munissant d'un contrôleur puissant...

Attention cependant: une simple carte SCSI-2 dans un slot Zorro2 d'un A2000 *(limité a 2 Mo/s)* est loin de donner sa mesure, son intérêt est donc limité. Il faut un slot Zorro3 *(A3000 ou A4000, 8 Mo/s)*, ou comme ici un slot CPU *(puisque la carte Zeus est avant tout une carte accélératrice!)* pour que cela vaille vraiment la peine de passer au SCSI-2.

Le contrôleur Zeus

A présent, ayons un premier aperçu des performances du contrôleur SCSI-2 de la carte de PPS. SysInfo comporte un test de rapidité de lecture de disque, mesurée en octets par seconde. Il faut savoir que ce test donne toujours des valeurs assez élevées, nettement plus que celles de DiskSpeed ou que celles dont on a l'impression à l'usage *(je me demande bien quelles sont les opérations que fait ce test, vu les chiffres obtenus, et en comparaison d'autres tests)*. SysInfo donne 570 Ko/s pour un A590 *(disque dur de 20 Mo pour A500)*, 1200 Ko/s pour un A3000, et 3600 Ko/s pour la carte SCSI-2 associée au disque de 1 Go. On a donc à première vue une accélération d'un facteur 3 par rapport à un contrôleur SCSI classique valable.

DiskSpeed

Voyons les résultats donnés par DiskSpeed 4.1 ***(voir figure2)***, qui sont effectivement inférieurs à ceux de SysInfo pour la lecture *(c'est pourquoi il faut bien entendu utiliser le même programme pour*

SPEED COMPARISONS AGAINST KNOWN MODELS & PERIPHERALS (SysInfo 3.15)

A500 512k or A600 with 1MB Chip Only	45.39
B2000, A2000, A1000 or A500 with fast ram	34.35
A1200 68EC020	18.83
A2500 A2620 68020 14MHZ card	11.67
A3000/25 SCRam ICache IBurst DCache NODBurst	5.18
A4000 68040 ICache DCache Copyback	1.31
CPU Million Instructions per Second	25.06
FPU Million Floating Operations per Second	6.37
Speed of Chip Memory vs A600 Chip Memory	2.50
Dhrystones per second	24013
CPU speed in MHZ	35.60

figure1

```
MKSoft DiskSpeed 4.1  Copyright © 1989-91 MKSoft Development
----------- ------------------------------------------------------ ----------------
CPU: 68040  OS Version: 37.175Normal Video DMA
Device:  DH1: Buffers: 30

CPU Speed Rating: 4135

Testing directory manipulation speed.
File Create         29 files/sec        CPU Available: 0%
File Open           96 files/sec              "       "
Directory Scan:    414 files/se               "       "
File Delete        353 files/sec              "       "

Seek/Read:         111 seeks/sec              "       "

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file        44682 bytes/sec            "       "
Write to file      45377 bytes/sec            "       "
Read from file     191720 bytes/sec           "       "

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file        284387 bytes/sec           "       "
Write to file      323260 bytes/sec           "       "
Read from file     1038336 bytes/sec          "       "

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file        684032 bytes/sec           "       "
Write to file      963044 bytes/sec           "       "
Read from file:    1321356 bytes/sec          "       "

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Create file        1139756 bytes/sec          "       "
Write to file      2094533 bytes/sec          "       "
Read from file:    2362532 bytes/sec          "       "

Average CPU Available: 0%  |  CPU Availability index: 0
```

figure 2

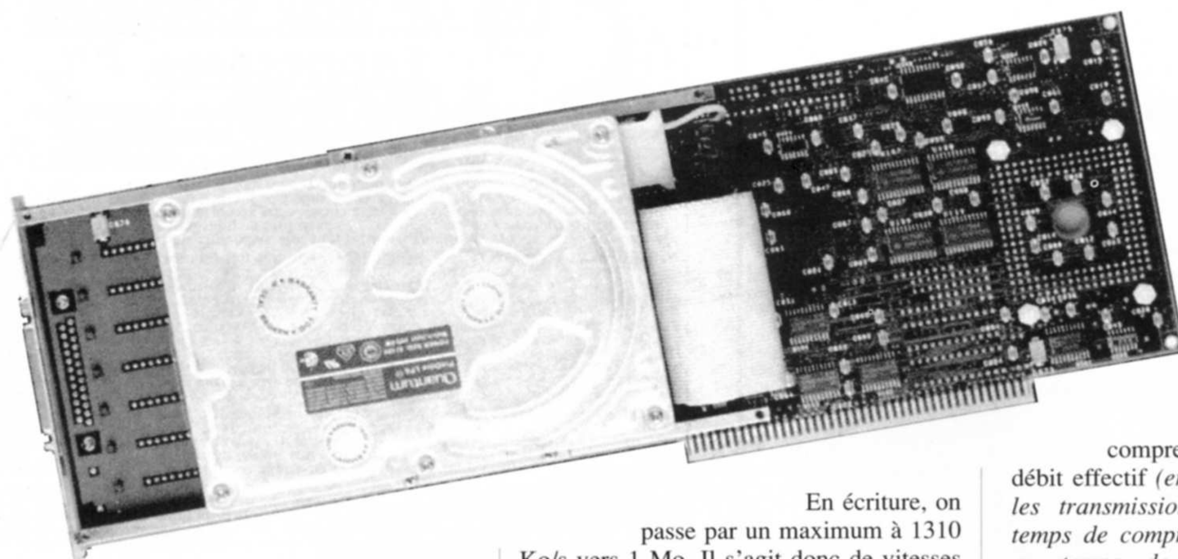
comparer une grandeur quelconque sur plusieurs matériels...). Les performances données par DiskSpeed dépendent beaucoup de la taille du buffer utilisé : la vitesse de transfert augmente avec sa taille, en principe, puisque les coûts de traitement par bloc s'effacent progressivement devant le coût du transfert brut.

Il y a tout de suite un chiffre qui frappe: quelque soit l'opération effectuée sur le disque, le processeur ne dispose d'aucun temps libre: on a l'impression d'être en monotâche pendant les opérations de transfert *(pas vraiment pourtant, car la souris continue à bouger comme il faut)*. Sans vouloir tirer de conclusions hâtives, cela donne l'impression que le CPU *(ici le 68040)* est largement sollicité par le transfert, et qu'il n'y a pas de DMA disque *(rappelons que pour un contrôleur classique, on obtient des pourcentages de disponibilité CPU de 50 % et plus)*. Ce problème serait en train d'être corrigé par PPS; il n'est pas bloquant en soi *(après tout l'IDE consomme aussi du CPU)*, mais on est en droit d'attendre du SCSI qu'il laisse tourner les tâches!

En ce qui concerne les performances générales, elles sont excellentes: parcours de répertoires, ouverture de fichiers, parcours de fichiers et lecture *(seek/read)*, on en a presque trop! Pour les vitesses de transfert, on obtient un maximum de 2360 Ko/s en lecture *(Read from file)* et 1130 Ko/s en écriture *(Create file)*, ce qui est déjà beaucoup, et correspond également à environ 3 fois celles d'un A3000. Le chiffre "Write to file" concerne l'écriture dans un fichier déjà existant, et est plus proche des performances en lecture.

Mon propre test

L'inconvénient de ces tests de rapidité est qu'on ne sait pas toujours ce que le programme teste effectivement, ni la nature des opérations effectuées. J'ai donc fait mon propre programme de test de rapidité de transfert. Ecrit en C, il ouvre un fichier, y écrit un



certain nombre de fois un buffer, le referme, puis le ré-ouvre pour y lire le même nombre de fois un buffer de même taille. Les instructions utilisées sont celles de la dos.library: Open, Close, Read, Write. Le buffer est alloué une fois pour toutes avec AllocMem. Je voulais pouvoir tester le transfert de gros blocs *(plus d'un Mo)*, puis de nombreux blocs à la suite, comme cela doit se passer quand on utilise la mémoire virtuelle. J'ai testé le transfert de 8 Mo de données *(8388608 octets pour être précis, soit 2 puissance 23)* par bloc allant de 32 Ko à 8 Mo.

Une petite explication au sujet de ce nombre bizarre de 8388608: comparez donc, pour voir, la lecture *(et l'écriture)* d'un fichier par bloc soit de 4096, soit de 4097 octets. Et bien, dans le second cas cela prendra plus du triple de temps, tout ça pour un octet de plus par bloc! En effet le transfert est le plus rapide quand la taille du buffer est multiple de 512, car cela correspond à la taille d'un bloc sur disque, et tout coïncide alors parfaitement. Prendre une taille égale à une puissance de 2 suffisante *(comme le fait DiskSpeed)* assure donc d'avoir des valeurs optimales. Voir ***figure 3***, les résultats de ce test.

Paradoxalement, la vitesse maximale en lecture *(2450 Ko/s)* est atteinte assez vite, et pour des blocs pas très gros, 32 Ko.

test sur 256 blocks de 32768 octets
écriture : 11,32 secondes, vitesse 741000 cps
lecture : 3,42 secondes, vitesse 2452800 cps
test sur 128 blocks de 65536 octets
écriture : 8,18 secondes, vitesse 1025500 cps
lecture : 3,42 secondes, vitesse 2452800 cps
test sur 32 blocks de 262144 octets
écriture : 6,82 secondes, vitesse 1230000 cps
lecture : 3,48 secondes, vitesse 2410500 cps
test sur 8 blocks de 1048576 octets
écriture : 6,36 secondes, vitesse 1318950 cps
lecture : 3,86 secondes, vitesse 2173200 cps
test sur 2 blocks de 4194304 octets
écriture : 6,60 secondes, vitesse 1271000 cps
lecture : 3,96 secondes, vitesse 2118300 cps
test sur 1 blocks de 8388608 octets
écriture : 6,58 secondes, vitesse 1274850 cps
lecture : 3,94 secondes, vitesse 2129050 cps

figure 3

En écriture, on passe par un maximum à 1310 Ko/s vers 1 Mo. Il s'agit donc de vitesses soutenues, puisque l'opération dure plusieurs secondes et comporte plusieurs ordres de transfert. Il est à noter que ces chiffres ne sont pas très différents de ceux de DiskSpeed *(2360 Ko/s et 1130 Ko/s)*.

Avec ces trois tests, on a maintenant une idée assez précise des performances réelles du transfert, et de la performance de la carte SCSI-2 (avec le disque utilisé).

Utilisation

Voyons à présent ce que permet cette carte qu'on ne pouvait pas faire auparavant, à cause du manque de rapidité des disques existants. Avec un disque classique, débitant dans les 800 Ko/s en régime soutenu, on peut lire 4 pistes audio 16 bits à 44.1 KHz *(soit 2 pistes stéréo en qualité CD)*, car cela ne demande que 4*2*44.1=353Ko/s, mais cela devient très juste avec 8 pistes *(706 Ko/s)*. Avec un SCSI-2 à 2400 Ko/s on pourra prendre de l'avance sur la lecture des blocs, voire accéder au disque en même temps pour d'autres tâches *(méfiance toutefois: il faut plus de temps pour satisfaire deux lectures simultanées, car la tête doit faire des aller-retours. Pour la même raison, il faut défragmenter de temps en temps le disque...)*.

Pour de l'anima tion non compressée chargée au fur et à mesure depuis le disque, 800 Ko/s autorisent par exemple des images en 200 par 200 en 256 couleurs à 20 images/s (juste 800 Ko/s), ou du HAM en 200 par 200 à 25 images/s, ou du HAM8 320 par 200 à seulement 12,5 images/s, ou *(pourquoi pas!)* du 24 bits à 12,5 images/s *(si l'on peut transférer au même rythme sur la carte graphique)* avec une résolution d'à peine 145 par 145.

Grâce au disque SCSI-2 à 2400 Ko/s, on peut soit tripler la vitesse d'animation, soit augmenter la résolution de 75 % dans chaque sens *(x et y)*. Du HAM8 non compressé passe donc à 320 par 300 à 25 images/s, ou à 640x300 à 12.5 images/s, ce qui commence à être pas mal.

Dans le cas d'une animation stockée sous forme compressée, on peut accroître le débit effectif *(en admettant, comme pour les transmissions par modem, que le temps de compression est bien inférieur au temps de transfert qu'il permet d'économiser)*. On doit pouvoir atteindre ainsi des vitesses de 25 images/s pour de plus hautes résolutions, et avec plus de couleurs.

Il est évident que les grosses animations ont de toutes façons besoin d'être compressées, car le Giga-octet de disque dont nous disposions lors du test aurait été tout juste suffisant pour en stocker une petite en 24 bits pleine résolution non compressée...

Conclusion

Cette carte n'offre pas encore les performances maximales qu'on peut atteindre du standard SCSI-2. Celui-ci permet théoriquement de multiplier environ par 8 les vitesses de transfert, et la future carte contrôleur SCSI-2 de Commodore est annoncée entre 8 et 10 Mo/s *(il faudra bien sûr vérifier quelles en sont les performances réelles...)*. En attendant, la carte Zeus est pour l'instant la seule à offrir le SCSI-2 avec de tels taux de transferts, triples du SCSI. Accessoirement (!), elle comporte un 68040 à 33 MHz, qui est également ce qui se trouve de plus puissant sur Amiga actuellement.

Nous remercions MAD chez qui nous avons fait ce test, sur une configuration de démonstration de la carte Xanadu ADC-16, qui doit fortement apprécier un disque aussi rapide *(cf test dans le numéro d'avril)*.

Olivier Jeannet
(jeannet@ecoledoc.ibp.fr),
pour le club Amiga Telecom-Paris
(amiga@enst.fr)

Prix:
Version 33Mhz Ok octet 9700FTTC
Version 28Mhz Ok octet 7400FTTC

MAD: 42 rue Lamartine 75009 Paris, tél (1) 48-78-11-65

Les produits de Progressive Peripherals & Software sont distribués en France par **EVS Informatique**, 15 allée du Gros Chêne, 78480 Verneuil sur Seine. Tél: (1) 39-71-19-41, FAX (1) 39-65-67-02



Maintenant, il y a deux **Pagesetter**. *Et, bien qu'ils soient très différents, ils ont le même caractère : le système de polices vectorielles* **AGFA Compugraphics®** *qui assure une excellente qualité d'impression, quelle que soit l'imprimante utilisée.*

cg

PAGESETTER

Vous n'avez pas acheté un Amiga pour faire de la mise en page.
Pagesetter 2 est le programme qui vous permettra de tirer le meilleur parti de votre imprimante noir et blanc, qu'elle soit matricielle, à jet ou bulle d'encre. Outre ses



fonctions de mise en page évoluées - blocs de texte indépendants, superposition texte-image, effets typographiques, trames et motifs -, **Pagesetter 2** est particulièrement efficace pour l'illustration : placement précis, échelle X/Y variable, tramage noir et blanc des images couleur, importation de dessins vectoriels réalisés avec Professional Draw...

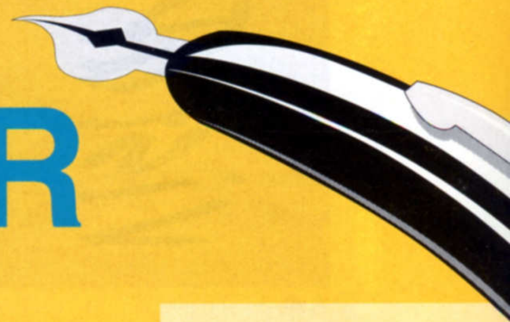
290 FF

NOUVEAU

Avec **Pagesetter 3**, découvrez toutes les ressources de la couleur associées à la simplicité d'utilisation de Pagesetter. Editeur de textes avec dictionnaire, traitement et impression couleur, jamais un programme n'a permis de profiter de toute la richesse de la P.A.O couleur à un prix aussi bas.

- Livré avec un traitement de textes très complet et son dictionnaire orthographique, une collection de 120 illustrations au format Professional Draw et un logiciel de dessin bitmap.
- Liens directs "HotLinks" entre Pagesetter et son traitement de textes permettant l'édition instantanée des cellules déjà mises en page.
- Traite directement les images bitmap IFF couleur jusqu'à 24 plans binaires (16.8 millions de couleurs) et 8 bits gris (256 niveaux).
- Impression PostScript® noir et couleur toutes densités ou via les Preferences de l'Amiga.
- Affichage 256 couleurs disponible sur les nouveaux Amiga équipés du chipset AA

690 FF



Jusqu'au 30 juin 1993, CIS met en place une procédure de mise à jour permettant à tous les possesseurs de Pagesetter 2 en version française d'acquérir la nouvelle version 3 couleur pour 400 francs TTC, soit la différence de prix actuelle entre ces deux logiciels.
Pour connaître les modalités de cette mise à jour, contactez le service commercial de CIS au +56 363 441.

2

Maintenant, il y a deux **Pagesetter**. *Et, bien qu'ils soient très différents, ils ont le même caractère : le système de polices vectorielles* **AGFA Compugraphics** *qui assure une excellente qualité d'impression, quelle que soit l'imprimante utilisée.*

3

Maintenant, il y a deux **Pagesetter**. *Et, bien qu'ils soient très différents, ils ont le même caractère : le système de* **polices vectorielles AGFA Compugraphics** *qui assure une excellente qualité d'impression, quelle que soit l'imprimante utilisée.*

Pagesetter est disponible chez tous les bons revendeurs Amiga et à la FNAC.



Les logiciels *GOLD DISK* sont distribués en France exclusivement par **CIS**
14, Avenue HERTZ • Europarc
33600 PESSAC • France
Tel : (16) 56 363 441
Fax : (16) 56 362 846



GOLD DISK

VistaPro 3.04



Une nouvelle version de Vista Pro, le fabuleux programme de génération de paysages en trois dimensions, est toujours un événement. La 3.04 que je viens de tester (grâce à l'amabilité de Pascal Maillard de "Ombres et Lumières") ne déroge pas à la règle en nous offrant une multitude de nouveautés.

Comment ça marche?

Que de chemin parcouru depuis les premières versions de ***Vista Pro*** (*ANews n°39 et 48*). Elles nous laissaient un peu sur notre faim au niveau du rendu d'images, mais nous permettaient d'aborder les mathématiques fractales, un domaine relativement abstrait, au début de son exploitation graphique.

Les paysages en 3D générés par Vista Pro sont le fruit de routines d'intelligence artificielle et de mathématiques fractales que vous paramétrez à votre convenance. Dans un premier temps le paysage est représenté sous la forme d'une carte type "relevé topographique" (*fig.1*) où chaque couleur est associée à une altitude. Ces "cartes" peuvent être générées de quatre façons différentes:

- Visualisation de paysages réels avec les fichiers DEM (Digital Elevation Model) de USGS (US Geological Survey), qui ont déjà convertis 40% du territoire américain. Certains paysages (deux disquettes) sont livrés avec le programme mais vous pouvez vous en procurer d'autres auprès de l'éditeur ***Virtual Reality Laboratories***.
- Génération de paysages virtuels grâce au générateur aléatoire permettant (d'après les développeurs, je n'ai pas fait le calcul) de créer plus de quatre billions de paysages imaginaires différents
- A partir d'images IFF provenant de Deluxe Paint soit avec une option interne à *VistaPro*, soit avec le logiciel ***ScapeMaker*** de *Megagem* (*test dans AmigaNews n°45*) importé par Vitepro, qui me signale l'arrivée d'une nouvelle version.
- Avec le logiciel ***TerraForm*** (*voir test n°48*) dont la *version 2.0* est disponible en option, vous pouvez créer vos propres cartes ou modifier un paysage existant. Son utilisation est très intuitive grâce aux deux fenêtres de visualisation. L'une utilise la représentation typographique, l'autre un espace 3D en perspective. Les nouveautés de cette version sont minimes: "interface utilisateur" en Pal, options cut, copy, paste, erase, undo, choix de taille de la carte, deux modes de visualisation (élévation ou couleur).

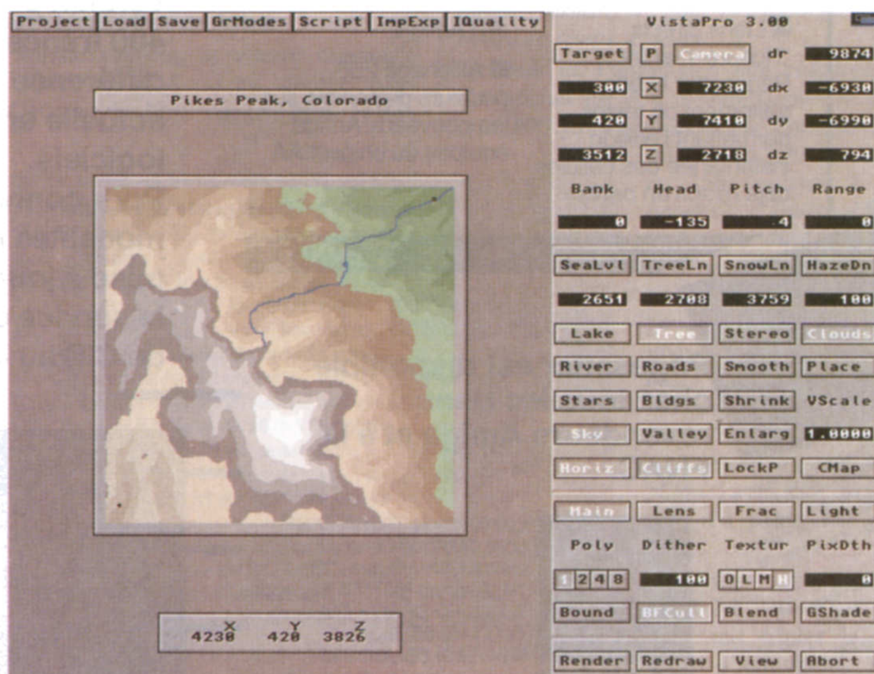


fig.1

Une fois votre relief modélisé vous pouvez rajouter des arbres, des rivières, des lacs; choisir la position du soleil, placer votre caméra. Vous êtes maintenant fin prêt pour lancer le calcul. Un conseil: il vaut mieux commencer en utilisant un petit format d'image, car les images que peut générer VistaPro ont un minimum de 130.000 polygones et jusqu'à plusieurs millions pour les plus complexes. Le maximum de RAM (3Meg mini), et l'utilisation d'une carte accélératrice sont fortement conseillés. Pour exemple les images de cet article ont été calculées en 3-4 heures avec une résolution de 640x512 sur une



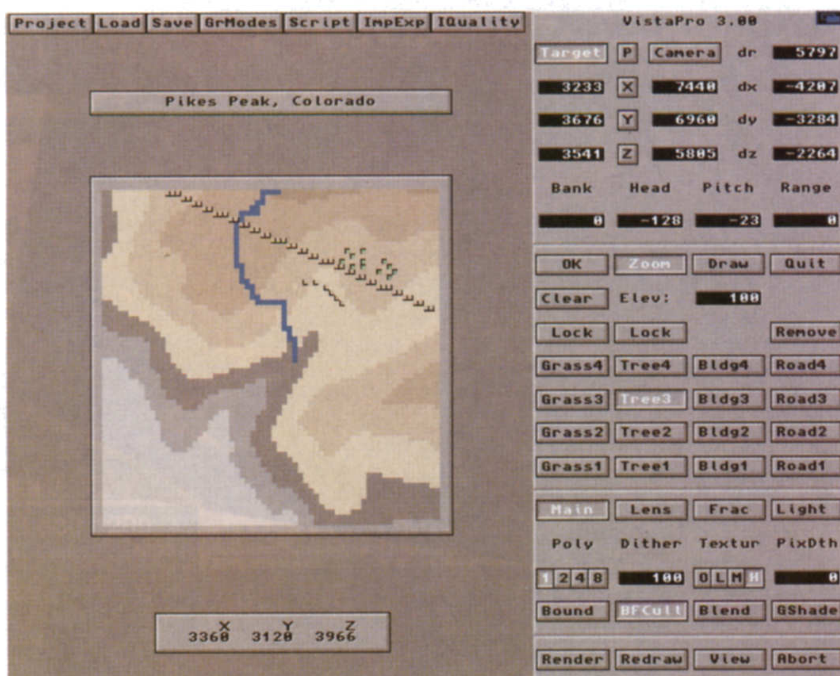


fig.2

machine équipée d'un 68030 cadencé à 25mhz et 9Mo de RAM 16bits (pas de RAM 32-bits). Avec un 68040/25Mhz, il faut 10mn pour calculer un paysage composé de 700.000 polygones et trois heures pour 10 millions de polygones.

Nouveautés de la version 3.04

• **AGA.** VistaPro supporte directement la carte Firecracker et est compatible avec le chipset AGA.

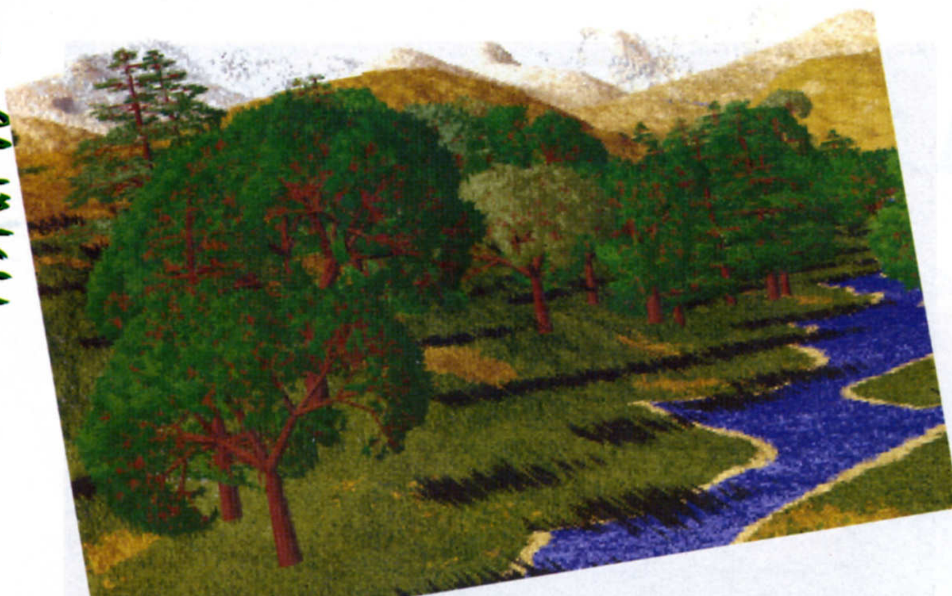
• **Place:** on peut maintenant dessiner très précisement l'implantation des routes, des maisons (type postnucléaire: bloc de béton sans porte ni fenêtre), l'herbe et les arbres (*voir fig2*). Cette option permet ainsi de désactiver la génération aléatoire des arbres et de l'herbe, ce qui réduit considérablement le temps de calcul.

• **Clouds:** la génération des nuages a été améliorée permettant la création d'innombrables ciels très réalistes.

• **Stéréo:** génère deux images, une pour l'oeil droit, l'autre pour l'oeil gauche, pour simuler un effet de relief en utilisant des lunettes adaptées (non livrées avec le logiciel).

• **Texture:** un paramètre *shading/ altitude* augmente les détails du rendu final.

• **Lens:** en plus de la focale vous pouvez définir l'angle du champ de vision de la caméra. Le champ de vision est maintenant visible sur la carte pour permettre un



positionnement très précis de la caméra.

• **Light:** nouvelle option *shadow* pour générer des ombres (*fig.3*).

• J'ai gardé le meilleur pour la fin. Le **paramétrage des arbres et de l'herbe** (*voir fig4*). En plus de pouvoir décider de leur emplacement vous pouvez maintenant définir très précisement la taille, le niveau de croissance, la précision des détails, la présence ou l'absence des feuilles. Pour chaque type d'arbres -chêne, sapin, palmier, cactus- vous pouvez définir des paramètres différents en fonction de l'altitude. Le résultat est superbe, rien à voir avec le rendu approximatif de la version précédente. Vous pouvez envisager des animations simulant la croissance des arbres et les changements des saisons.

L'option animation permettant de vous promener dans votre paysage n'a malheureusement pas été améliorée. Il vous faudra donc vous procurer en supplément l'indispensable logiciel *MakePath* (*voir test n°48*) qui vous permettra de générer des fichiers anim très précis qui seront ensuite calculés avec *Vista Pro*.

Un générateur/convertisseur de fonctions *Lyapunov* (*fig5 voir détail article Charles Vassallo dans n°53*) en fichier *DEM* est livré avec le programme (voir fig4).

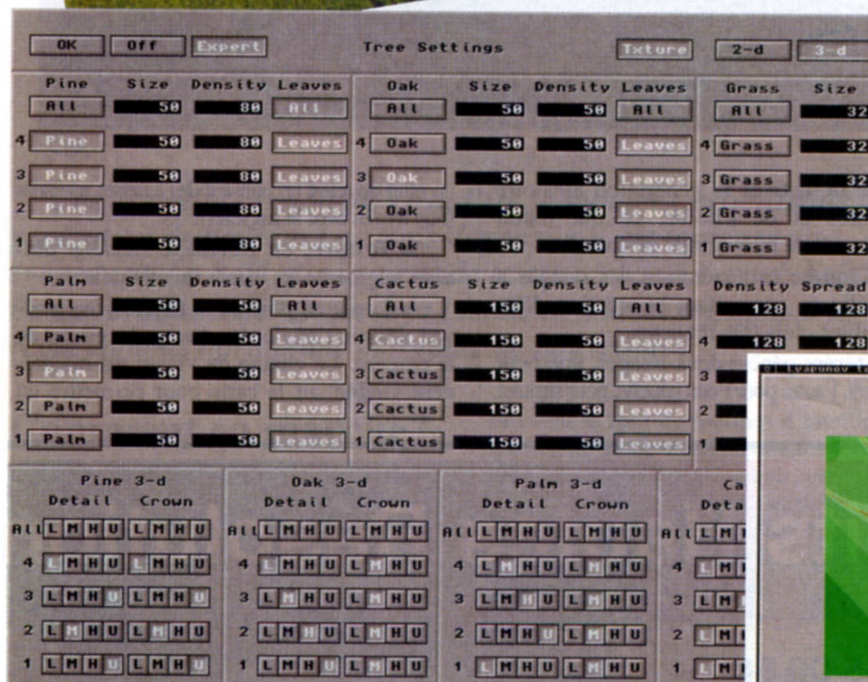


fig.4

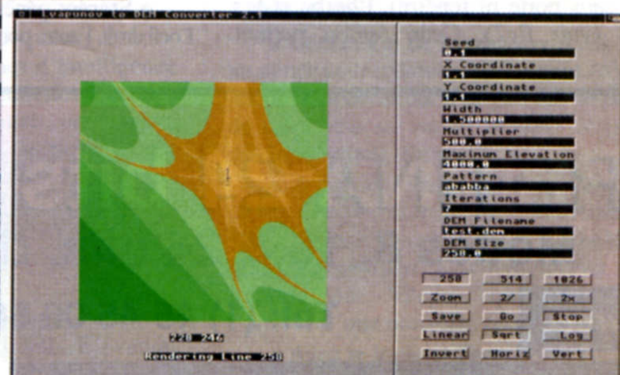


fig.5

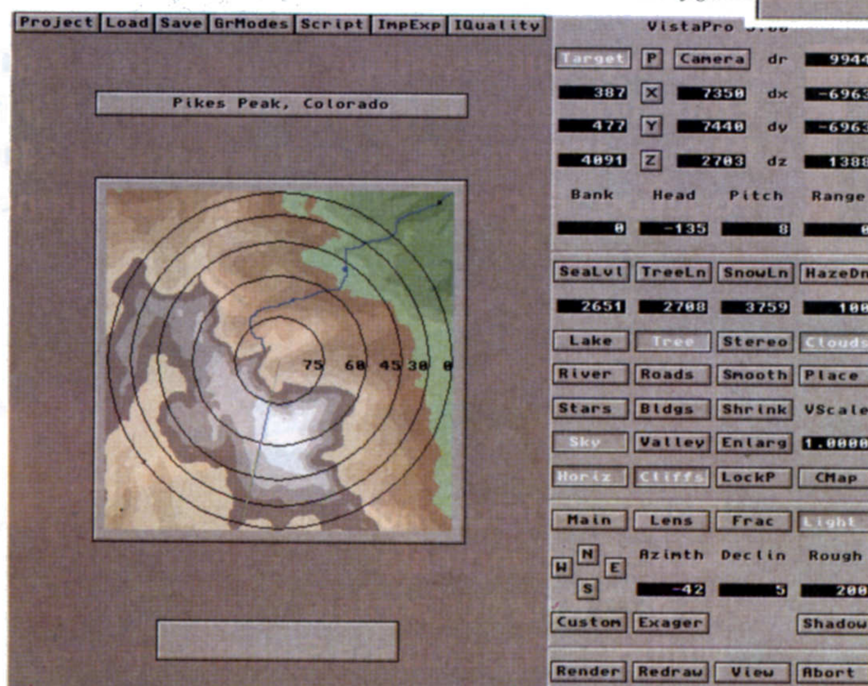


fig.3

Conclusion

Paysage réel ou territoire de pure fiction, Vista Pro 3.04 vous amène dans un voyage aux limites de votre imagination. Les améliorations de cette version au niveau du paramétrage et du rendu en font un "must" dans ce domaine fascinant qu'est l'exploration de paysages fractals. Ne pas oublier toutefois qu'il vous faudra une configuration très "musclée" pour tirer parti des innombrables possibilités de ce logiciel. Bon voyage!

Jean luc Faubert

Editeur: Virtual Reality Laboratories, Inc. 2341 Ganador Court, San Luis Obispo, Californie 93401 USA.

Prix approximatif: VistaPro 100$, TerraForm et MakePath 40$ chacun. Vista Pro 3.0 est disponible en France en version anglaise à des prix très variables, mais toujours moins de 900F.

Au pays de la RAM



Mieux connaître ses composants mémoire

Tout ordinateur (même l'Amiga!) a besoin de mémoire pour fonctionner. Cependant, l'Amiga a quelques particularités intéressantes: son système d'exploitation multitâche ne consomme que peu de mémoire en regard de ses possibilités. Ainsi, un Amiga en ordre de marche (avec WB et quelques utilitaires) s'alloue environ 300K. Alors, qui se plaint encore d'un manque de mémoire? Ah! oui, vous n'avez pas encore lancé d'application. C'est vrai. Quelles applications? AdPro? PPage avec un fichier de 100 000 caractères et 30 images scannées? Un painter 24 bits? Un fichier son digitalisé en 12 ou 16 bits?... J'oubliais... Votre Kickstart est aussi en RAM. En définitive, point de salut sans 8 MO (ou 18 MO?) de RAM. Depuis quelques semaines, les prix des composants mémoire ont sensiblement augmenté; il est donc intéressant de se lancer à fond dans la recherche du Temple de la Mémoire Perdue. Voici comment...

Présentation

Il est vrai qu'il existe à ce jour une grande quantité de composants mémoire. Si vous avez décidé d'augmenter la capacité mémoire de votre machinei il existe différents moyens pour se procurer ces petites puces:

● acheter chez votre revendeur Amiga qui (en théorie) saura vous fournir la mémoire adéquate.

● acheter (en connaissance de cause) chez un revendeur de composants électroniques au détail.

● se procurer les composants chez le fabricant même (ou l'un de ses distributeurs). Mais attention, dans ce cas précis, il n'y a pas de vente aux particuliers (entreprises only); il faut parfaitement connaître le composant que l'on recherche, donner une estimation du prix (bizarre, non?), savoir marchander et acheter en grande quantité (30 Moctets est un minimum). Trop compliqué, me direz-vous? Mais non! Sachant que la différence de prix peut aller jusqu'à 65% (par rapport à un revendeur Amiga), on peut se dire que le jeu en vaut la chandelle. Demandez l'aide d'un parent ou ami pour la société, procurez-vous des data books (livres décrivant les caractéristiques des composants) et associez-vous avec d'autres amigaphiles (clubs?) pour acheter en quantité. Séduit par ces affirmations? A vos marques! Partez!

Les différents types de RAM

Voici quelques informations utiles pour redresser les pattes à vos neurones.

Les différents boîtiers des composants mémoire:

● DIL (Dual In Line: double rangée en ligne). Ce sont les boîtiers les plus classiques (RAM d'un A2000 sur la carte mère), mais qui ont tendance à disparaître en raison de leur encombrement sur le circuit imprimé.

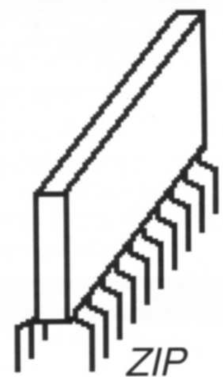
● ZIP (Zig zag In line Package: pattes décalées l'une par rapport à l'autre; les pattes se trouvent sur une seule tranche du boîtier). Ces composants sont de plus en plus utilisés (mémoire A2630, FAST RAM de l'A3000, AVidéo 24, Rembrandt...) car un boîtier peut contenir jusqu'à 2 Moctets!

● SIMM (Single In line Memory Module) et SIPP (Single In line Pin Package) ne sont pas, à proprement parler, des boîtiers puisqu'il s'agit de petits circuits imprimés sur lesquels on peut trouver des mémoires en boîtier CMS (Composants Montés en Surface). Les SIMM se trouvent sur la plupart des produits GVP et s'utilisent toujours avec des connecteurs (impossible de souder un SIMM sur un circuit imprimé).

Etudions maintenant les différents types de mémoire

● La RAM statique ou SRAM est une mémoire dite "vive", qui garde ses données aussi longtemps qu'elle reste alimentée. L'intégration à très grande échelle (VLSI: Very Large Scale Integration) de ces cellules mémoires n'est pas réalisable techniquement et le coût serait insensé; aussi, rares sont les boîtiers qui contiennent plus de 64 Koctets. La particularité de cette mémoire est d'être très rapide (temps d'accès meilleur que 5 ns pour les plus performantes; indispensable pour faire tourner un 68000 à 300 MHz). Mais restons sérieux; elles sont surtout utilisées pour faire des mémoires cache (ex. dans les PC) avec des temps d'accès de 20 à 30 ns.

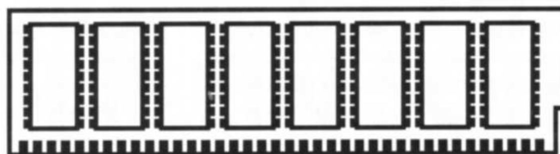




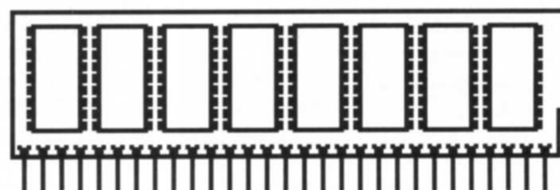
Au fait, que signifie cette unité bizarre la "ns"? La "nanoseconde" pour ceux qui ne la connaîtraient pas, est une unité de temps comme la très classique seconde qui s'égrène sur le coucou que vous avez attaché à votre poignet. Il faut 1 milliard de nanosecondes pour faire une seconde; pour vous donner une idée de la taille minuscule de la nanoseconde, sachez qu'il faut 31 années 8 mois et 15 jours pour voir s'écouler 1 milliard de secondes.

● La RAM dynamique ou DRAM (Dynamic Random Access Memory: mémoire dynamique à accès aléatoire; on peut directement accéder à n'importe quelle case mémoire) est une mémoire vive qui perd son contenu au bout de quelques secondes, même en étant alimentée; c'est pourquoi il faut la réveiller toutes les quelques millisecondes pour qu'elle n'égare pas les précieuses données (cela s'appelle un cycle de rafraîchissement). La DRAM est la mémoire qui est employée quasi-systématiquement pour les produits Amiga. Notez que l'avantage qu'a l'ordinateur sur l'homme, c'est de disposer d'une mémoire infaillible.

Il existe plusieurs types de DRAM et plusieurs moyens d'accéder à la donnée. Sans entrer dans les détails, je dirai que le mode d'accès standard (qui d'ailleurs n'a pas de nom) n'est plus très utilisé. Par contre, le "page mode" et surtout le "fast page mode" sont de mise. Mieux encore, le "static column mode" (colonne statique et non pas RAM statique) et le "nibble mode" (accès circulaire à un quartet) sont quelquefois utilisés. Tous ces types d'accès sont, en ordre croissant, virtuellement de plus en plus rapides pour une même vitesse de RAM (écrite sur le boîtier). Vous suivez toujours? Fortiche! Attention, je n'ai jamais dit qu'en mettant des "nibble mode" à la place des "page mode" votre Amiga va tourner deux fois plus vite. En effet, les microprocesseurs actuels ne sont pas prévus pour s'interfacer (= se connecter) directement avec de la DRAM, d'où la nécessité d'adjoindre un "composant" supplémentaire appelé "contrôleur de RAM dynamique". Il peut être réalisé de différentes manières: logique câblée (= un assemblage de puces), logique programmée (dans des PAL, EPLD ou FPGA) ou dans des circuits spécifiques (Ramsey ou Agnus). Ainsi, c'est lors de la réalisation du contrôleur que l'on détermine avec quel type de DRAM il sera capable de travailler. (exemple: Ramsey dans l'A3000 est prévu pour des "fast page mode", (souvent appelées par abus de langage "page mode"), et des "static column").



SIMM



SIPP

Temps d'accès (à la donnée) d'une RAM

Chez la plupart des fabricants, le dernier chiffre de la référence d'une RAM donne son temps d'accès à la donnée en mode standard ("-7" veut dire 70 ns). Si le constructeur d'une carte d'extension mémoire préconise des composants à 70 ns, n'allez pas acheter des 80 ns pour quelques

francs d'économie par boîtier. En effet, votre extension de mémoire peut très bien ne plus fonctionner! Autre cas d'école: si le 68000 travaille avec de la mémoire "plus lente que lui" il va insérer des "cycles d'attente" (wait states) dans ses cycles de lecture et d'écriture. Hélas le 68000 ne peut insérer que des cycles d'attente dont la durée est un multiple de 140 ns (= une période d'horloge à 7 MHz, si c'est un Amiga de base). Ainsi, sur un quelconque système à microprocesseur associé à de la DRAM, on peut ne pas remarquer de différence de vitesse de traitement avec des RAM de 150 ou 120 ns alors qu'avec des 100 ns le gain de vitesse est considérable (car le processeur fait un cycle d'attente en moins à chaque accès à la mémoire). Une autre erreur fréquente est la confusion entre temps d'accès et temps de cycle. Schématiquement, le temps d'accès est celui qui s'écoule entre le moment où l'on explique (gentiment) à la mémoire que l'on souhaite accéder à la case n° xxxx (positionnement de l'adresse) et le moment où la mémoire nous renvoie la donnée. Exemple

Un constructeur propose une DRAM ayant les caractéristiques suivantes:
- *temps d'accès (mode standard): 80 ns*
- *temps de cycle: 155 ns*

Considérons que nous travaillons en mode standard. Dès qu'elle a été sollicitée (= une adresse a été présentée), notre DRAM peut fournir une donnée après seulement 80 ns. Mais notre composant se fatigue bien vite! Il va vouloir se reposer pendant 75 ns (155 - 80 = 75) avant qu'on ne puisse à nouveau le solliciter (= présenter une autre adresse). Ensuite, il aura à nouveau besoin de 80 ns pour fournir la nouvelle donnée. Dans cet exemple le cycle (de lecture ou d'écriture) du processeur devra être supérieur à 155 ns.

Rappelons que le 68000 fait un cycle de lecture ou d'écriture en 4 périodes d'horloge (soit 4 X 140 ns = 560 ns). Notre DRAM pourra donc fonctionner sans "wait states" (= états d'attente) dans un Amiga standard car le temps de cycle de la DRAM (155 ns) est bien plus faible que le cycle de lecture ou d'écriture du processeur (560 ns). Imaginons maintenant le cas extrême d'un 68030 à 50 MHz! La période d'horloge ne vaut que 20 ns (1/50.106) et le temps de cycle de ce processeur ne fait que 60 ns! Que faire? Une mémoire cache? (rarissime dans le monde Amiga: à ma connaissance, mais je peux me tromper, seul ICD commercialise une carte accélératrice 68000 avec cache) A défaut, on utilisera les modes d'accès rapides (fast page mode, etc...) des DRAM pour limiter le nombre de "wait states" générés par le processeur. Mais ces modes d'accès rapides ne peuvent être utilisés que pour des données qui soient relativement "proches" les unes des autres dans la mémoire (exemple: données situées à des adresses consécutives). Ce n'est pas toujours le cas! De plus, nous n'avons pas encore résolu le problème du temps de cycle de la mémoire. A ma connaissance, la seule technique efficace permettant une augmentation virtuelle de la rapidité de la mémoire est le "memory interleaving" (entrelacement des banques mémoires) qui est quasi-exclusivement réservé aux gros systèmes (stations de travail, VME ...). Ainsi devrons nous nous contenter d'affreux "wait states" (viva A3000!) et attendre l'avènement des mémoires cache sur l'Amiga.

Organisation et quantité de mémoire contenue dans un boîtier de DRAM

Essayons d'éclaircir ces deux notions par un exemple. Lorsqu'on vous parle d'une RAM 1 MégaBits ou 4 MégaBits, il s'agit du nombre total de cellules mémoires élémentaires (1 cellule = 1 bit) contenues dans un boîtier.

L'organisation de la mémoire est la manière dont sont regroupées les différentes cellules mémoire.

L'organisation conditionne le nombre de fils de données sortant du composant. Ainsi une mémoire de 1 MégaBits peut être organisée en 256K X 4bits (4 matrices de 262'144 cellules mémoires élémentaires sortant chacune sur un fil de donnée; soit en définitive 4 fils de donnée) soit en 1M X 1 bit (1 seule matrice de 1'048'576 cellules pour un seul fil de donnée). Ces deux composants ont chacun une capacité de 1 MégaBits ce qui donne, converti en octets, 128 Koctets (1 octet = 8 bits)

Organisation du bus de donnée des processeurs Motorola

Le 68000 possède un bus de données de 16 bits; on ajoute ainsi les composants 256K X 4 bits toujours par groupe de 4 boîtiers (4 X 4 bits = 16 bits) ou les boîtiers 1M X 1 bit par groupe de 16.

Les autres processeurs 680X0 ont un bus de données de 32 bits; on augmente ainsi leur mémoire par groupe de 8 composants de type 256K X 4 bits (8 boîtiers = 1 Moctet de mémoire) ou avec 8 mémoires 1M X 4 bits (8 boîtiers = 4 Moctets de mémoire en plus). Attention les composants 680X0 peuvent aussi fonctionner avec des bancs mémoire organisés en 8 ou 16 bits (possibilité de taille de bus dynamique), mais cela n'a aucun intérêt du fait que le processeur ne fournit que la moitié, voire le quart de MIPS par rapport au bus de données 32 bits. Survécu? Vous méritez un PIN's mémoire (composant à 1seule patte donc facile à insérer).

Pour faciliter vos investigations dans la recherche des composants magiques, étudions une publicité cryptée destinée (volontairement?) à faire fuir le néophyte:

1 X 4 Static Zips 80 ns Fr.xxxx

Ceci peut se traduire en: "1 composant de RAM dynamique en boîtier de type ZIP de 4 MégaBits organisé en 1 Mégabits X 4 bits, soit 4 fils de donnée. Cette DRAM peut fonctionner en mode d'accès standard, page mode, fast page mode et mode colonne statique; Son temps d'accès aux données en mode standard est de 80 ns, et le prix de ce composant (qui contient 500 Koctets de mémoire) est de xxxx Frs TTC."

Raphaël Meister

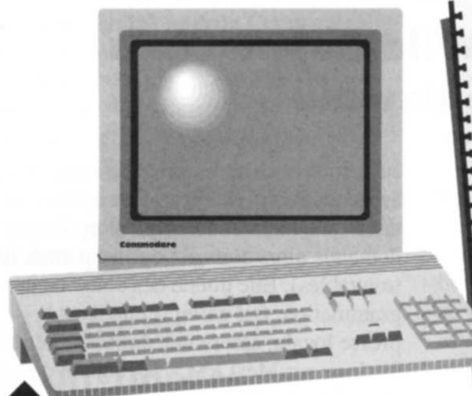
Quelques Ouvrages

Voila, pour ce mois. Un autre jour je vous remplirai le cortex avec les PGA, les ESD, le HIDDEN REFRESH, la VRAM, la HSS RAM, le CBR, la PSRAM, etc...

Si le domaine des mémoires dynamiques vous passionne, voici quelques ouvrages (en anglais bien sûr) qui permettent de mieux comprendre le fonctionnement de ces composants:
- *DRAM Management Handbook* de NS
- *Dynamic Memory Design* d'AMD
- *Cache Memory Management* de TI
- *16-32 Bits Application Manual* de Motorola

NB: Si, par mégarde, j'avais commis une erreur dans cet article, je prêcherai l'indulgence, car l'erreur étant humaine, je souhaiterais ne pas être une machine!

EN JUIN, REJOIGNEZ CEUX QUI ETALENT EN PLEIN SOLEIL AUTANT D' AVANTAGES !

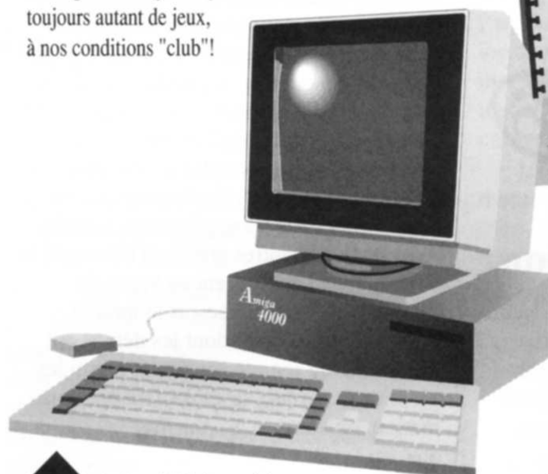


Amiga 1200: la machine Grand public, un bon début pour l'image de synthèse et toujours autant de jeux, à nos conditions "club"!

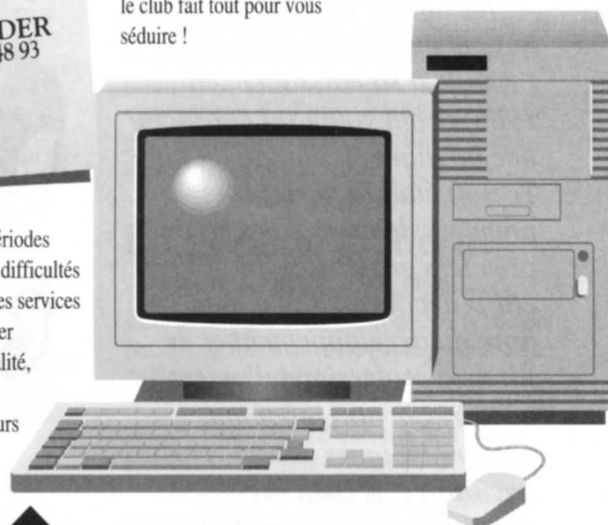




Même avec l'image, le club fait tout pour vous séduire !

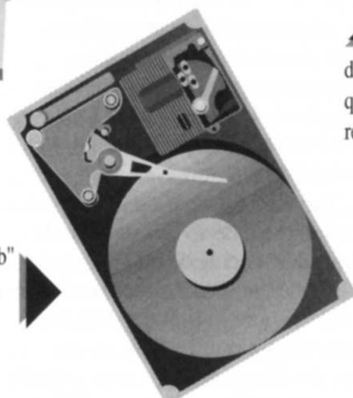


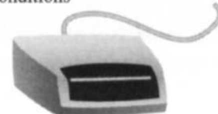
Plus que jamais en ces périodes de "plans de redressement" et de difficultés le Club Servico Leader apporte les services dont les pros ont besoin pour gérer les nouveaux réglements, la fiscalité, les rapports avec la banque, la publicité, tout en restant toujours compétitifs.



La puissance et la convivialité d'un environnement Windows: à des conditions qui vont faire craquer les plus regardants !

Amiga 4000: la machine haut de gamme du multimédia proposée à des conditions particulièrement intéressantes pour nos adhérents





Toujours aux conditions "Club" Les disques durs en 2,5" IDE, 40, 60, 80, 120Mo, gamme Amiga et Note book

Souris infrarouge, (IBM, Commodore Amiga, et Mac): libérez vos clients du fil à la patte aux conditions club !



Rejoignez une équipe de professionnels, bien décidés à réussir ensembles en profitant des avantages du Club Servico Leader !

S.I.P.C.
Computers, Fax, Télécopie,
43 Traverse Parangon, Résidence Parc 8ème
13008 Marseille
Tél: 91 73 37 33 - Fax: 91 73 90 22

MICRO & LOISIRS
1 Rue Dragon 13006 Marseille
Tél: 91 53 48 17 - Fax: 91 53 48 19

FIMO
12 Rue du Dr Saubert 63880 Olliergues
Tél: 73 95 56 43 - Fax: 73 95 52 65

ASCII INFORMATIQUE
10 Rue Lepante
06000 Nice
Tél: 93 13 08 66 - Fax: 93 13 90 95

VOXEL DIGITAL SYSTEMS
3 Rue de la Treille
63540 Romagnat
Tél: 73 61 15 60



CLUB SERVICO LEADER

90 Bd de la libération 13001 Marseille Tél 91 92 64 80 - Fax: 91 42 48 93

LE CLUB EST RÉSERVÉ AUX PROFESSIONNELS

CIOCHETTI 91 85 38 21

La Saga des Grands Utilisateurs

Tecsoft

Genèse d'une entreprise ou, de Wild Copper à la régie d'électricité de Creutzwald

Nous allons vous conter aujourd'hui l'histoire de Tecsoft, une petite entité dont tout le développement s'inscrit le long de l'histoire de l'Amiga.

Tecsoft est l'oeuvre de jeunes qui ont été enthousiasmés par l'Amiga à sa naissance, en 1986, et ont voulu lui consacrer une boutique. L'équipe du futur Tecsoft était là parmi les premiers démo-makers et les premiers graphistes 3D. Puis elle a découvert sa capacité à faire du développement et de l'image professionnellement.

Après avoir connu tous les avatars typiques des entreprises naissantes, Tecsoft est aujourd'hui une maison dont les produits font référence de par le monde dans le milieu Amiga.



Fondation

La légende prétend que Tecsoft serait née d'une frustration et d'une boutade; frustration face à l'incompétence et au dédain d'un grand distributeur HiFi-Vidéo-Informatique envers des jeunes venus se renseigner, boutade au sujet de la fondation d'une boutique, lancée à la fin d'une soirée bien arrosée...



Toujours est - il qu'en juin 1986, un adolescent de 19 ans du nom de Rémy Cerf décide de profiter d'une aide à la création d'entreprise (50KF de subventions et prêt de 170KF), et fonde la boutique Tecsoft, rue du Pont des Morts, à Metz, pour laquelle il laisse tomber ses études d'AES à peine commencées.

En tant qu'ancien hacker du temps du Commodore 64, son idée est de proposer à prix raisonnable -voire de louer- les tous derniers jeux à peine sortis sur Atari et sur Amiga 1000, et de vendre ces mêmes machines.

Et c'est la grande époque de la boutique pleine à craquer de kids et de fanatiques de tous poils, plus lieu d'échange et de rencontre que lieu de vente. C'est l'époque des premières erreurs de jeunesse, aussi: productivité très faible, comptabilité approximative, stockage coup de coeur de logiciels en pagaille (pour 80KF de rebuts à la fin du premier exercice!).

La bouillonnante entreprise assure un service après vente efficace grâce aux dons de Jiji, le réparateur maison surdoué (auquel même Commodore-France demande alors conseil pour les pannes introuvables). Elle donne des cours de programmation, fait parler d'elle dans la presse locale, assure une émission hebdomadaire sur Metz FM... Un copain de collège, Hervé, gravite autour de la boutique dès l'ouverture en septembre. Il poursuit alors des études aux Beaux-Arts en Archi (qui se termineront en queue de poisson pour avoir présenté en projet final une maquette en image de synthèse!). Il va devenir l'un des développeurs de la maison. Nicolas arrive à la fin de l'année, abandonnant son IUT d'informatique. Paradoxalement, il occupera le rôle du graphiste ou du designer dans les applications à venir. Avec quelques autres gravitant autour de la boutique, ils construisent au verso de l'étiquette officielle Tecsoft le fameux groupe Wild Copper, dont les démos ont fait le tour du monde (ils furent parmi les premiers à marier véritablement programmation, musique et graphisme).

La maturation

Mai-1987, Tecsoft réalise à façon de petits logiciels, calcule et vend des images produites avec Deluxe Paint II, Deluxe Vidéo, Director, Scult 3D, Vidéoscape... Le milieu du commerce et des PME est rude et il n'est pas toujours facile de se faire payer, mais il semble bien qu'un filon jusqu'alors inexploré existe.

L'équipe se procure les tous premiers A500 et A2000, et l'une des premières cartes 68020 arrivées en Europe.

Par la maîtrise des logiciels qu'elle utilise, et par les exercices de style que constituent les démos de Wild Copper, Tecsoft réussit à convaincre les entreprises (*Banque Populaire de Lorraine, Houillères du Bassin Lorrain, centrale nucléaire de Cattenom...*): elle installe des petites régies vidéo, des systèmes de journaux cycliques...

Le cas de la *Régie d'Electricité de Creutzwald* est précurseur du futur développement de l'activité de Tecsoft:

Cette petite ville frontalière avait décidé de se doter d'un réseau de télévision locale câblé, géré par la Régie d'Electricité. Elle s'est laissé séduire par Tecsoft, qui lui a fabriqué pour l'occasion une sorte de Scala avant la lettre, constituée d'un interpréteur type Basic permet-

tant de charger et de manipuler des images.

Il faut bien voir qu'à l'époque l'Amiga est unique, les Macs étant hors de prix et en noir et blanc, et les PC cantonnés dans leur mode texte, alors qu'il existe une demande jusqu'alors difficilement satisfaite.

Tecsoft est par exemple sollicité par un cabinet d'architectes concourant au projet de rénovation d'un Lycée de la Communication, qui lui commande pour 20KF d'images de synthèse (500 images calculées en une semaine, avec Vidéoscape).

Cette position en avant-garde de l'Amiga pousse Commodore à inviter Tecsoft sur son stand au SICOB, qui expose ses réalisations graphiques et ses démos: c'est le début de la gloire nationale!

Création de Tecsoft-Images

C'est à ce même Sicob 88 que le destin de Tecsoft va se jouer:

Commodore leur présente une société qui a des projets ambitieux en matière de domotique (ce domaine de l'informatique domestique comprend tout ce qui peut rendre la maison "intelligente", et englobe au passage la télévision interne aux immeubles). Tecsoft va s'associer en fin 1988 à cette société pour construire des postes multimédias.

Il s'agit de construire de 20 à 30 postes par mois et Tecsoft-Images est alors fondée pour l'occasion en mi 1989, et s'installe dans un vaste appartement de 140 m2 au coeur de Metz, pour pouvoir contenir l'importante activité promise. Laurent, le frère de Rémy, se charge de la boutique, Jiji continuant à assurer le service technique. Bien que les activités soient fort différentes et les structures indépendantes, Tecsoft-Boutique et Tecsoft-Images resteront intimement liées (on trouve toujours les uns chez les autres!). Philippe, un prof de Math Sup de la région parisienne, participe désormais aux développements, en free-lance.

Le système multimédia Forum 9

Le système Forum9® construit par Tecsoft-Images pour une autre société est une borne multimédia autonome, qui se présente comme un boîtier métallique dénommé *CriptelBox®* duquel sortent deux connecteurs (un pour la vidéo et un pour le son), et dans lequel entrent simplement un câble d'alimentation et celui du téléphone. La boîte contient une carte d'A2000, un disque dur et un modem.

La partie soft, *CriptelGraph®*, est un "slider" permettant d'enchaîner et de jouer avec les textes et les images créés avec DeluxePaint (en 640x512 avec 16 couleurs) ou DigiView (en HAM).

Forum9 résulte donc d'une intégration de produits Amiga existants et de développements spécifiques. Il représente pour l'époque un bon compromis qualité/prix.

La croissance se poursuit

Le système se vend bien, un certain nombre de grandes entreprises et de villes de la région s'équipent en vidéo; les entreprises pour leur journal interne, les villes pour leur chaîne locale câblée.

En effet, il subsiste dans certaines régions très vallonnées de nombreuses "zones d'ombres" où une antenne de 15 à 20m de haut est nécessaire pour recevoir ne serait-ce que les chaînes nationales. Dans ces secteurs, les mairies se sont préoccupées depuis longtemps de faire câbler leur ville. Elles sont aussi conscientes depuis longtemps de l'intérêt pour l'animation locale que peut avoir une télévision municipale diffusée sur le réseau câblé. Mais l'exploitation d'une "vraie" télé tout en vidéo est très lourde pour des communes souvent assez petites.

L'infographie permet à faible coût de mettre en forme des images et des informations, donc de produire et de diffuser des programmes. C'est par conséquent une solution très intéressante. Plusieurs villes et villages de Moselle, d'Alsace et de Savoie ont ainsi été équipées.

A titre illustratif de l'impact de ces réseaux locaux, on peut citer une opération intéressante qui a eu lieu à Ottange, en Moselle: en partenariat avec France Telecom, la mairie a organisé sur sa chaîne locale une opération d'information sur le minitel pendant trois jours, invitant la population à venir chercher son exemplaire le dernier jour. A la surprise de France Telecom qui ne comptait guère en distribuer plus d'une vingtaine, 60 minitels furent retirés ce jour là dans cette commune de 5000 habitants !

Plus ordinairement, l'audience se mesure à la saturation du standard municipal quand une faute d'orthographe est malencontreusement diffusée...

La même année Tecsoft s'équipe en matériel 'lourd': deux A2000 munis de cartes accélératrices 68020 et 68030 (fort rares à l'époque) sont rapidement rejoints par tout le petit nécessaire pour la synthèse, soit 600 KF de station PC-Vista avec soft de 3D (l'Amiga n'offre pas alors un environnement suffisant), imageur, magnétoscope, etc. La société propose ainsi ses services pour la production, le calcul et la sortie d'images.

L'équipe se lance également dans le développement de ***Mixator***, qui permet de manipuler dans un espace 24 bits haute résolution (2000x4000) les images IFF ou RGB produites par les divers softs de dessin. Celles-ci peuvent être librement placées, déformées, retraitées, visualisées à



l'écran (en tirant parti au mieux de la résolution et du nombre de couleurs de la machine), puis shootées sur film. Il faut se rappeler qu'à l'époque il n'existait pas de carte graphique, et que l'on faisait de la synthèse en aveugle (il fallait imaginer le résultat via une image HAM, ou directement shooter sur film). Grâce à Mixator, on pouvait commencer à voir les images et à les retoucher.

La période moderne

Mais les activités de la société partenaire se terminent au début de 1991, laissant Tecsoft en fort mauvaise passe... Une fois l'effroi passé et le plus gros des lourdes tracasseries financières enrayé, l'équipe décide de repartir à zéro et d'élaborer son propre système multimédia.

La première version de ce système, ***TV-Tools,*** fonctionne donc après quelques mois. Ce logiciel multimédia permet de manipuler des brosses, de mettre en page des fenêtres de texte, etc. Un dispositif électronique 'chien de garde' permet de réinitialiser le système en cas d'anomalie.

L'une des toutes premières cartes graphiques 24 bits, l'**Harlequin**, arrive début mars; TV-Tools lui est rapidement adapté et accède donc à la haute résolution (en taille et en couleurs). Comme il n'existe pas de programme de dessin pour ces modes, outil pourtant indispensable à l'habillage des écrans de TV-Tools, l'équipe se lance dans l'écriture du module de dessin ***TV-Paint***. Une première mouture tourne au bout d'une quinzaine de jours; il y manque encore la plupart des outils, mais l'esprit est déjà là: il s'agit d'une palette graphique 32 bits (16 million de couleurs + 256 niveaux de transparence) qui se manie le plus intuitivement possible.

Tecsoft est prête à temps pour l'expo allemande Cebit, fin mars 1991, et TV-Paint, présenté en même temps que la carte Harlequin, connait un franc succès: proposé à 8000F, tout le monde veut l'acheter!

TV-Paint 1.0 sort le 15 juin. Dès juillet, 20 exemplaires sont vendus, et le succès se confirme au fur et à mesure des portages sur les nouvelles cartes graphiques. Il devient alors clair que le logiciel doit devenir une palette graphique à part entière, et de nom-



tion. Elle équipe collectivités et grandes entreprises, soit avec des régies en tête de réseau local, soit avec des bornes interactives. A ce titre, elle considère vendre TV-Tools ou TV-Paint plutôt que de l'Amiga, mais elle doit néanmoins lutter quotidiennement contre les préjugés, et il faut parfois démontrer les fonctions de la machine point par point pour convaincre un informaticien qui traîne les pieds. La tâche est d'autant plus difficile que Commodore fait peu pour promouvoir les débouchés professionnels de l'Amiga, alors que ses concurrents (Apple et IBM) investissent en masse actuellement pour faire passer leurs systèmes en force (et finiront donc forcément par y arriver: il leur arrive de donner les machines pour conquérir un site stratégique) même quand ils proposent moins bien pour plus cher...

Et pourtant, Auvicom réussit à grignoter des parts aux paintboxs et stations graphiques dédiées. (En passant, il est singulier de constater que comme pour les applications scientifiques (cf Saga 4, ANews 54), l'Amiga qui est le concurrent 'politique' du Mac et du PC se retrouve souvent en fait concurrent 'technologique' de stations Unix (le support et le soutien en moins) ...)

breuses fonctions lui seront rajoutées par la suite.

Avec ***TV-Display*** (le successeur de Mixator) pour l'affichage et la conversion des images, ***TV-Record*** pour le pilotage de magnétoscope et l'enregistrement image par image, et ***TV-Com*** pour la télémaintenance de bornes interactives, Tecsoft dispose d'un environnement logiciel complet pour les grosses applications vidéo et multimédia.

Le marché de la communication

Tecsoft-Images sait depuis le début que son métier réside avant tout dans le développement: la vente en direct est rare, et elle préfère collaborer, notamment pour la vidéo, avec des intégrateurs et des revendeurs locaux spécialisés et déjà bien implantés.

En particulier, la société **Auvicom** occupe une place de partenaire privilégié, complétant Tecsoft-Images depuis l'origine ou presque. Auvicom est un intégrateur officiel de Sony, qui installe et loue des régies vidéo de toutes tailles (institutionnel et broadcast), et assure à l'occasion la produc-

Tecsoft aujourd'hui

Denis a rejoint l'équipe pour s'occuper des aspects bas niveau hardware et software (électronique, drivers, devices, dongles, réseau, serveur minitel...). Il travaillait auparavant sur des applications temps réel à base d'Amiga pour l'Armée de l'Air.

Depuis 1991, le club Amiga Télécom-Paris participe au développement de TV-Paint. Le parc de machines s'est étoffé et structuré: un réseau éthernet relie un serveur NFS (un A2000 avec 68030, streamer, carte PC et 525 Mo de disque) aux quatre machines de développement (un 2000 à 68030, un 3000, un 3000T et un 3400 avec de nombreux disques, modems, accès numéris, ports multi-série, Syquests...). Les machines regorgent de cartes graphiques qui changent au gré des portages, disposent de plusieurs moniteurs, et on trouve bien sûr une tablette graphique Wacom sur le 3000 qui fait office de station graphique.

Le pilotage de l'imageur QCR-Z pour le shoot sur film justifiait initialement la présence d'un PC (également sur éthernet) disposant également d'un scanner et d'un accès numéris, mais l'opération est maintenant confiée à l'Amiga, via un soft maison.

Il existe toujours parallèlement aux développements phares une certaine diversité dans les activités: l'équipe a pris part à l'écriture de drivers d'écrans tactiles, a contribué à la première mouture du soft de la carte sonore ADC16, participe à la mise au point de nombreuses cartes graphiques (elle possède la plupart des cartes et des prototypes), etc...

TV-Tools en est à sa troisième version et se positionne aujourd'hui dans le peloton de tête des outils multimédia (toutes machines confondues); Tecsoft s'appuie sur trois gros sites pour les béta-tests, et marche main dans la main avec l'intégrateur de régies vidéo Auvicom. De nombreux postes ont été équipés en TV-Paint et TV-Tools: nous sommes résolument entrés dans la phase industrielle.

Après deux à trois ans d'utilisation continue sans aucune maintenance (et pour cause) les machines Forum9 tombent progressivement en panne et sont remplacées par des stations TV-Tools, et on oublie peu à peu l'ardoise de la première société partenaire. Tecsoft et Auvicom réussissent peu à peu à imposer leurs solutions à base d'Amiga, et commencent à bénéficier de l'effet de levier des utilisateurs-vitrine; TV-Tools équipe un certain nombre de réseaux locaux et de grandes entreprises (citons par exemple l'Assemblée Nationale et le Sénat). TV-Paint, salué par la presse spécialisée internationale, équipe des professionnels de l'image dans le monde entier.

Le pari de 1986 de vivre de l'Amiga, et celui de 1991 de réussir dans le multimédia semblent bel et bien gagnés! Pourtant il reste encore beaucoup de choses à faire pour utiliser et développer les formidables outils de communication que sont les ordinateurs. Tecsoft a subi bien des coups durs et commis bien des erreurs de jeunesse, mais l'équipe a toujours su rebondir et exploiter de bonnes idées. Fort de cette expérience, elle est maintenant robuste.

Nul doute qu'elle nous réserve encore quelques surprises pour l'avenir...

Fabrice Neyret

(neyret@enst.fr , fidonet 2:320/104.15)

DERNIERE MINUTE ---
A partir du 21 juin, Tecsoft-Image et Tecsoft-Boutique déménagent et se retrouvent dans un seul et même local, spacieux et facile d'accès, 7 place du roi George, 57000 Metz. Plus confortable pour les visiteurs, cette nouvelle situation permettra d'etendre la synergie entre les deux activités, l'une s'occupant de concevoir des outils et l'autre en contact direct avec les utilisateurs.

Rappelons que la Saga des Grands Utilisateurs est une réalisation du club Amiga Télécom-Paris (Maison des élèves de Télécom Paris, 212 rue Tolbiac, 75013 Paris, amiga@enst.fr), dont le but est de promouvoir les applications professionnelles de l'Amiga. Nous espérons qu'elle puisse attirer la collaboration d'autres clubs du milieu étudiant ...

EN DEMONSTRATION !

A LILLE : 20 74 50 60
61, Rue de la Monnaie
en plein coeur du vieux Lille

A PARIS : 40 50 75 39
47, Av. de Versailles Paris 16°
à côté de la maison de la Radio.



Centre de Compétences Multimédia

PERIPHERIQUES AMIGA

MEMOIRÈS

PCMCIA CIS 2Mo	1190 F
PCMCIA CIS 4Mo	2090 F
CHIPAK 602 F 2Mo STATIC	NC

DISQUES DURS

2" 60 Mo	2190 F
2" 80 Mo	2500 F
2" 120 Mo	3190 F

100 % Amiga ! — **3615 S2P Plus** — *A ne pas rater*

7 bonnes raisons pour vous jeter sur votre minitel

1 • Téléchargement : les meilleurs utilitaires ou démos du moment.
2 • Petites annonces : vendez sans attendre vos configs et trouvez les oiseaux rares.
3 • Boîtes à lettre : Créez votre pseudo et recevez vos messages
4 • Clubs : Intégrez un club de PAO, rencontrez les utilisateurs de votre région.
5 • Boutique : Passez directement votre commande.
6 • Consultez les dernières promotions et le 48 h Chrono !
7 • Salons : Consultez les horaires des thèmes pour discuter directement entre vous

AMIGA 4000/040

4000/040 HD 120 Mo
2 Mo Chip 4 Mo Fast
~~16.490 F~~ TTC
***15.990 F TTC**





AMIGA 4000/030

4000/030 HD 80 Mo
2 Mo Chip 2 Mo Fast
~~11.590 F~~ TTC
***9.990 F TTC**

CONFIGURATIONS VIDEO

DCTV + RGB	4990 F	Personnal SFC	NC
DCTV	2990 F	Video Pilot 330	9900 F
RGB pour DCTV	2990 F	Carte VISION 24	NC
V-Lab	3490 F/3990 F	Pro VideoPost	2790 F
Vidéo Director	1490 F	Brdcast Titler II Shr	3490 F
G-Lock	3990 F	Scala 500	690 F
GST Gold Pro	7600 F	Scala multi média.	3490 F

CONFIGURATIONS SON

Midi Connector	390 F	Carte Sunrize 516	nous consulter
Digital Sound Studio	590 F	Carte Sunrize 1012	4590 F
Bars & Pipes Jr	1590 F	Carte Clarity 16	1190 F
Bars & Pipes Pro	2990 F		

DIVERS HARD

Lecteur ext. 500, 600, 2000, 3000	480 F	Scanner à Main 256 niv. gris	1390 F
Lecteur ext. 1200, 4000	590 F	Scanner Epson 6500	nous consulter
Trackball Standard 3 boutons	390 F	Nouvel écran Amiga 1942s	nous consulter
Trackball Cristal 3 boutons	450 F	Lecteurs Syquest	nous consulter

SOFTS

D.Paint AGA	990 F	Cinémorph	990 F
MorhPlus	1590 F	ProDraw	990 F
T.A.D	1690 F	Propage 4.0	1990 F
Aladdin 4D	4500 F	Kit Média Station	1490 F
Caligary	nous consulter	Turbo Print	490 F
Imagine 2.0	2390 F	Final Copy	990 F
Réal 3D	nous consulter	Pagesetter3	690 F
Volumn 4D JR	450 F	Devpac V 3	790 F
Vertex	490 F		

Pour les impatients, commandez par téléphone et payez directement par CARTE BLEUE.

BON DE COMMANDE

Nom :
Adresse :
Ville : Code Postal Téléphone

Libellé	Qté	Prix	Montant

* Logiciels 30 F
Le reste nous téléphoner
Pour un contre-remboursement ajouter 65 F.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 74 50 60 (de 9 h00 à 19 h00)

SOUS TOTAL F TTC
PORT * F TTC
TOTAL F TTC

Date Signature

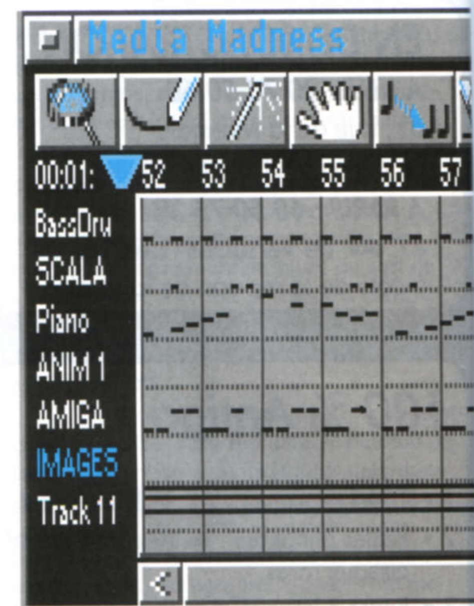
Soft téléchargement GRATUIT avec le câble
Câble standard . 150 F
Câble protégé garanti 2500 volts 250 F
Tous nos prix s'entendent TTC pour une vente à emporter et paiement comptant !
Livraison Express par COLISSIMO

*** PAYABLE À LA COMMANDE**

Publicités et photos non contractuelles

Et si on faisait un clip?

BARS & PIPES PROFESSIONAL 2.0





On ne chôme pas chez Blue Ribbon SoundWorks, c'est le moins que l'on puisse dire. Après la carte One-Stop-Music-Shop, testée dans ces colonnes il y a deux mois, voici la version 2.0 de Bars & Pipes Professional, qui apporte tout ce que réclamaient les utilisateurs (notation musicale, rapidité etc...) et même plus, comme le Multimedia Madness...

Refaire un test complet de Bars & Pipes Professional ici prendrait trop de place. La version 2.0 reprend toute la philosophie de son aînée et le look n'a que très peu changé: vous retrouverez donc les pistes sous forme de pipelines, les outils, les accessoires, les fenêtres Time Scoring, Mix Maestro, Song Construction etc... Même le prix reste identique: 3200F TTC, l'upgrade étant quant à elle disponible pour 890F TTC. Je vais donc me borner ici à vous décrire ce qu'il y a de nouveau dans cette version.

Présentation

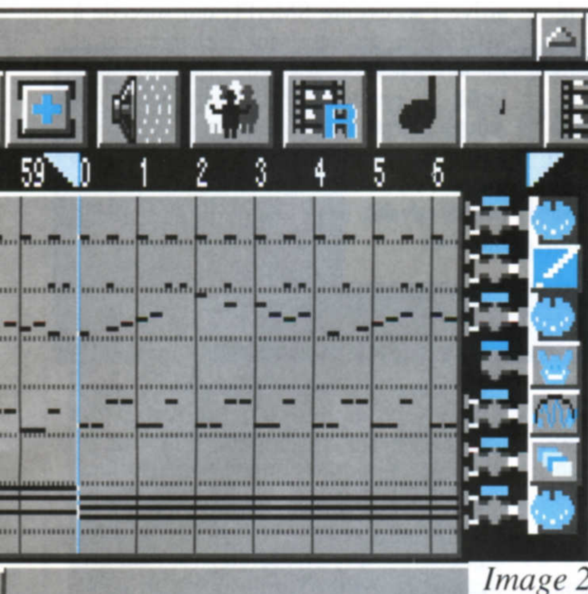
Bars & Pipes Professional version 2.0 arrive dans un classeur sobre, contenant une documentation détaillée et très bien faite (mais encore en anglais) de quelques 370 pages.

La première surprise lorsque vous chargerez le logiciel, c'est que vous n'aurez pas de surprise justement: l'aspect général n'a pas changé (*voir Image 1*), certaines icônes ont juste été un peu retravaillées. Mais à la première manipulation, vous vous rendrez compte que le changement est sûrement plus profond qu'il n'y paraît: les fenêtre s'ouvrent et se ferment plus vite, le rafraîchissement est incomparablement plus rapide: c'était en fait la première bonne nouvelle. De même, si l'on retrouve beaucoup d'outils que l'on connaissait déjà, nombreuses sont les améliorations qui y ont été apportées, les fonctions qui ont étés revues et corrigées ou les petits détails pratiques qui ont été ajoutés.

Les Nouveaux Outils

Avant de nous pencher sur les nouveaux outils, attardons nous quelques instants sur l'une des nouvelles fonctionnalités de Bars & Pipes: lesToolTrays. Lorsque vous placez un outil sur le Pipeline, Bars & Pipes fait une copie de l'outil présent dans la fenêtre ToolBox et de ses paramètres par défaut (si vous voulez être branché, et que vous parlez programmation objet, vous obtenez donc une instance de l'outil, les méthodes (ou fonctions) se rapportant à l'outil ne sont pas copiées puisque toujours les mêmes et restent partie intégrante du Master Tool, l'outil père qui se situe dans la ToolBox). Toutefois, si vous souhaitez utiliser un outil de nombreuses fois avec des paramètres similaires, les ToolTrays offrent un moyen de stockage approprié: il vous suffit désormais de tirer l'outil désiré de la ToolBox vers un ToolTray puis d'en éditer les paramètres: à chaque fois que vous sortirez l'outil du ToolTray pour le placer sur un Pipeline, les paramètres seront initialisés à la bonne valeur, car tous les outils issus d'un ToolTray se réfèrent à la même instance de l'outil, celle du ToolTray justement, d'où à la fois un gain de temps et de mémoire.

Les outils livrés avec la nouvelle version de Bars & Pipes sont les suivants (vous devriez pour la plupart d'entre eux saisir de quoi il s'agit): *Accompany B, Alternator, ARexx RealTime In, Arpeggi-8, Articulator, Branch Out, Chord Player, Counterpoint, Delay, Doctor Of Velocity, Easy off, Echo, Elbow, Event Converter, Event Filter, Event Scrubber, FeedBack In, FeedBack Out, Flip, General MIDI, Groove Quantize, Harmony Generator, Inverter, Key Filter, Keyboard Splitter, Le-*



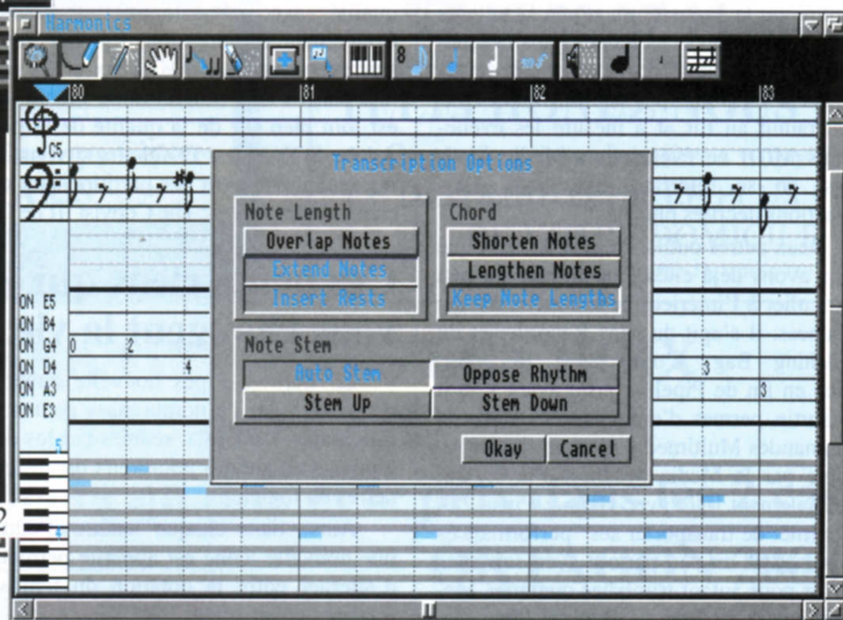


Image 2

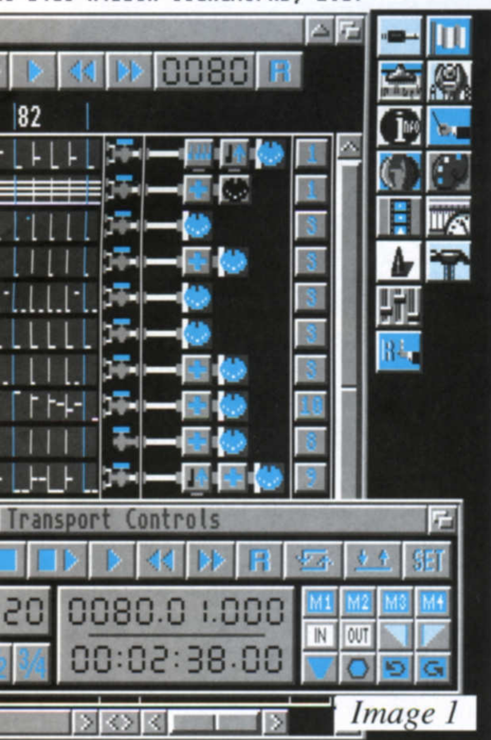


Image 1

gato, Loop, Merge In, MIDI In, MIDI Out, Modulator, Note Filter, NotePad, Pattern, Pedal Meddler, Phrase Shaper, Plug, Quantize, Quick Patch, Repeat, Reverse, Sforzando, Sound Canvas, Stop!, Subdivider, Tempo Tap, Transpose, Triad, Trigger, UnQuantize, UnStick, Velocity Modifier, Selocity Splitter. Ceci regroupe en gros les outils livrés d'origine avec l'ancienne version et ceux qui étaient présents dans le module MusicBox A.

Parmi les nouveaux outils, le Pattern Tools était sans doute le plus attendu: il s'agit d'un enregistrement en boucle avec modification en temps réel. Ceci s'applique tout particulièrement à l'enregistrement de motifs rythmiques et permet de dépasser la structure linéaire à base de pistes de Bars & Pipes.

D'autres nouveaux outils sont tout à fait dans l'air du temps, comme le Sound Canvas qui, en plus de pouvoir gérer l'expandeur Sound Canvas directement s'occupe de tous les synthés à la norme GS de Roland, ou l'outil General MIDI qui permet de choisir rapidement un patch sur un expandeur à la norme General MIDI, ARexx RealTime In dont le nom parle de lui-même, et Groove Quantize qui s'inspire d'une fameuse option d'un séquenceur non moins fameux (mais sur une autre machine...). D'autres sont plus inattendus, comme le Pedal Meddler, avec lequel on peut simuler l'action des 3 pédales d'un piano. D'autre part, beaucoup d'outils ont été réécrits ou juste updatés. Quick Patch par exemple (vous savez, le petit lapin...) accepte désormais l'édition de listes de Patches auxquelles il pourra ou non se référer, et Chord Player a été grandement amélioré. Plus simplement, Echo est devenu un Branching Tool, c'est à dire qu'il peut désormais envoyer sa sortie vers un autre Pipeline.

De la musique au multimedia

La nouveauté la plus intéressante de Bars & Pipes Professional version 2.0 est la fenêtre Media Madness (voir image 2), qui permet désormais de se faire son propre clip en créant des pistes pilotant des images, des animations etc... comme l'on pilotait déjà des synthétiseurs. Le principe en est fort simple, il suffit pour chaque piste de remplacer l'outil en sortie du Pipeline -habituellement MIDI OUT- par un outil de sortie correspondant au type de média que l'on veut gérer. Comme il s'agit d'outils, il est fort probable que des nouveautés sortiront régulièrement et viendront ainsi accroitre la palette de possibilités déjà offertes par Media Madness.

Pour l'heure, les outils disponibles sont ANIMal pour lire les fichiers ANIM, Command Performance pour envoyer des commandes vers un port AREXX, un fichier ou un port série etc..., FreezeFrame pour geler ou dégeler une image en provenance du mode Picture In Picture de la carte IV 24 de GVP, G-LOCKenspiel pour contrôler le genlock G-LOCK de GVP, The Last Slide Show pour afficher des images IFF, MediaPhile Controller pour piloter le MediaPhile Desktop Video System d'Interactive MicroSystems (?), POD People pour gérer les lecteurs de disques optiques Panasonic, SamplePhone pour utiliser des sons IFF 8SVX (il remplace l'ancien AmigoPhone qui était livré avec l'Internal Sound Kit), Scala pour charger et jouer des scripts Scala, SunRize Out pour faire jouer des échantillons 16 bits à la carte SunRize AD516 ou AD512, SuperGen pour gérer le genlock SuperGen de Digital Creations, Toasty pour contrôler le fameux Video Toaster de NewTech et enfin Yak, pour mettre à contribution la synthèse vocale de votre Amiga.

Vous aurez vraissemblablement noté au passage, outre l'humour des gens de Blue Ribbon Soundworks, la diversité des média gérés. Malgré cette diversité, les interfaces de commandes des différents outils sont identiques, ce qui permet à l'utilisateur de ne pas avoir à apprendre carrément un logiciel à chaque fois qu'il veut utiliser un nouveau média. En effet, en double-cliquant sur un outil une fenêtre contenant une liste apparaît. Elle permet d'assigner à chaque note une commande spéciale: par exemple avec The Last Slide Show je vais décider que E2 affiche l'image de présentation et A3 le logo de ma société etc... En fait, Bars & Pipes ne sait gérer que des évènements MIDI, cette méthode élégante permet à l'intérieur de la fenêtre Media Madness de créer, bouger, détruire, diminuer etc... des évènements

comme on le ferait dans la fenêtre édition normale, avec le crayon, la main, la gomme ou la baguette magique. D'ailleurs on retrouve toutes ces icônes dans la fenêtre Media Madness. Lorsqu'on met le séquenceur en route, par contre, Bars & Pipes traduit au fur et à mesure les évènements MIDI en évènements Media Madness, en se réferrant aux listes d'assignations décrites plus haut.

Deux autres outils, en plus de ceux que nous avons déjà cités, ont un rôle un peu particulier à l'intérieur de la fenêtre Media Madness: il s'agit du MM Recorder et du Punching Bag. L'outil MM Recorder, placé en fin de Pipeline juste avant l'outil de sortie permet d'enregister la suite de commandes Multimedia dans un fichier relisible par le Media Madness Player, qui est également livré avec Bars & Pipes 2.0, et permet de transporter ses "performances multimedia" un peu partout avec soi -sans devoir pour autant trimbaler quelques MegaOctets de backup de Bars & Pipes. Le Punchig Bag, quant à lui, se place à l'opposé, en début de piste (il s'agit d'un outil d'entrée) et permet de créer en temps réel des évènements Multimédia pour Media Madness.

La fenêtre Media Madness est sans conteste le grand plus de Bars & Pipes Professional 2.0 et elle ouvre au musicien les portes des videos-clips auto-produits, des concerts et des performances Multimedia (moyennnant un configuration assez monstrueuse tout de même...).

La Notation

L'une des principales lacunes de l'ancienne version de Bars & Pipes était la notation musicale, qui offrait très peu de possibilités et était très peu conviviale à saisir: il s'agissait en outre d'un des points les plus réclamés par les utilisateurs: cette partie du logiciel a été complétée, mais elle n'est pas encore parfaite...

Bars & Pipes Professional 2.0 dispose tout de même maintenant de 5 façons d'afficher vos notes. Tout d'abord, les 2 méthodes du Bars & Pipes d'origine, c'est à dire sous forme de Piano Roll (clavier vertical à gauche pour repérer les notes (rectangles colorés)), et sous forme de notation hybride (les mêmes rectangles colorés pour représenter les notes, mais sur une portée classique). Ensuite les deux méthodes qui sont apparues avec Bars & Pipes Professional, à savoir la notation classique sur une portée tout ce qu'il y a de normal, et l'Events List, la liste détaillée et chronologique des évènements MIDI. Enfin, la nouveauté apportée par Bars & Pipes Professional version 2.0: l'affichage des notes sous forme de tablatures pour nos amis guitaristes.

Tout ceci, avec toujours des possibilités de transposition (seulement à l'affichage, pas à l'écoute) pour les instruments qui le nécessitent, comme par exemple la clarinette en Si bémol et le saxophone alto en Mi bémol, le choix de la résolution d'affichage, et une impression de qualité avec de nombreuses options. Concernant l'impression, j'ai fait des essais avec une Canon BJ-10ex et les résultats étaient très satisfaisants, même si on est loin bien sûr de la qualité de la police Adobe SONATA... D'ailleurs si vous désirez seulement sortir des partitions, un autre choix s'offre à vous: The Copyist III de Dr T.

Ces petits riens qui vous changent la vie...

Le Bars & Pipes nouvelle cuvée regorge bien sûr de nombreuses petites modifications, deci delà, semées par les développeurs au gré des nombreux menus et fenêtres du logiciel.

Ainsi, dans chaque fenêtre d'édition, une nouvelle icône est apparue permettant d'alterner entre la notation du temps en mesures et en offset SMPTE, ce qui permettra de caler très précisément des évènements, pour la post-production par exemple. De plus lorsqu'on déplace la souris, les notes sur lesquelles elle passe sont automatiquement sélectionnées. Si ceci provoque de nombreuses erreurs au début (principalement lorsqu'on sélectionnne une note, qu'on change d'outil et qu'on veut retraiter la même note alors qu'elle a été désélectionnée au profit d'une autre...) cela devient redoutablement efficace avec un peu d'habitude. Par contre, je n'arrive toujours pas à me faire au raccourci clavier Amiga-R qui de Repeat est passé à Revert: pas franchement la même chose!

Personnellement, une amélioration qui m'a fait chaud au coeur est la possibilité d'enregistrer en temps réel (c'est à dire sans passer par l'accessoire Big Sys ou les fonctions d'édition mais directement par l'outil MIDI IN) des codes systèmes exclusifs. Il faut savoir en effet que de plus en plus de synthétiseurs transmettent en temps réel les manipulations de l'utilsateur sous formes de données exclusives. C'est par exemple le cas du JD800 de chez Roland, où là, ce sont carrément tous les curseurs -et il y en a... beaucoup- (résonnance du filtre, amplitude du LFO, longueur de l'attaque etc...) qui renvoient en temps réelle une valeur... Vous pouvez donc désormais enregistrer avec ces machines des changements de sons époustouflants dans le séquenceur...

Il aurait été inconcevable qu'un logiciel aussi complet et puissant que Bars & Pipes, arrivé à un tel niveau de maturité et tellement tourné vers l'extérieur ne permette toujours pas de charger et de sauver des musiques au format MIDIfile, qui est universellement reconnu et utilisé. Même si l'organisation particulière du logiciel doit rendre cela un petit peu difficile. L'accessoire MUFFY ne permettait jusque là que de charger les fichiers au format MIDIFILE 0, qui ne sont pratiquement pas exploités... Avec Bars & Pipes Professional arrive l'accessoire SMerFF, qui succède à MUFFY et, en autorisant le chargement et la sauvegarde de séquences au format MIDIfile 1 permet enfin au musicien sur Amiga d'entrer en studio avec une disquette acceptable par un Atari, un Mac ou même l'un de ces affreux PC qui commencent à envahir le milieu de l'informatique musicale.

Nicolas Fournel

En conclusion

Bars & Pipes Professional version 2.0 apporte une nouvelle dimension au séquenceur: le multimédia, tout en consolidant les acquis de la précédente version. C'est un produit dont l'ouverture est exceptionnelle, les nombreux Add-on possibles sous forme logicielle (SuperJam, PatchMeister...) ou matèrielle (Triple Play Plus, Sunrize AD516, One-Stop-Music-Shop) sont là pour le prouver. Il pourrait facilement égaler voir surpasser ses concurrents sur d'autres machines, si l'Amiga était plus présent dans l'informatique musicale, et surtout si Commodore s'intéressait un peu plus à ce domaine.

Le seul reproche que l'on pourrait faire à Bars & Pipes Professional est justement d'être trop professionnel: il est totalement inexploitable sur de petites configurations: même avec son affichage plus rapide il reste assez lourd, et les outils et les accessoires sont trés gourmands en mémoire et en temps de calcul (ils sont en temps réel pour la plupart): ne pas les charger reviendrait à réduire Bars & Pipes à un séquenceur sans attraits. En conclusion, l'Amiga a son séquenceur professionnel, qui est absolument fabuleux, mais il n'a aucun séquenceur grand public, à un prix d'entrée de gamme (Bars & Pipes "Junior", s'il existe encore, me laisse très sceptique: lent et nécessitant tout de même beaucoup de mémoire et d'espace disque, il n'est pas compatible avec la plupart des outils récents...). Si Dr T pouvait nous sortir quelque chose de plus convivial que Tiger Cub ou KCS et Steinberg quelque chose de moins bugué que Pro 24 (je parle de la version Amiga), le tout à un prix "light", tout le monde y trouverait enfin son compte...

Distributeur: STORM Media Production, 83 rue du Chemin Vert, 75011 PARIS
Tel:(1) 43 57 46 57
Contact: José Barinaga
Prix: 3200 F TTC
Version Upgrade 890 F TTC



INTER COMPUTING

34 Avenue des Champs Elysees
75008 PARIS

International Distribution

☎ 40 52 27 11 (Nantes)

TELEPHONEZ NOUS POUR:
Connaître nos dernières nouveautés.
LE DISTRIBUTEUR LE PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE.
(DESOLE PAS DE VENTE DIRECTE)

L'ALTERNATIVE DANS LE CHOIX IDE? ou SCSI?
Nous vous offrons la qualité et le prix dans les 2 cas



OKTAGON 2008

Carte SCSI 2 Extensible de 0 à 8 MO
COMPATIBLE A2000 ET A4000 **GIGAMEM OFFERT**
PRIX DE VENTE seule **1290 Frs TTC**

AVEC 40 Mo: 3290 Frs 80 Mo: 3690 Frs 120Mo: 4290 Frs
AVEC 213 Mo: 4390 Frs 535Mo: 11690 Frs 1 Giga: 18990 Frs

L'alternative

OKTAGON IDE

Carte Pour A2000 extensible de 0 à 8MO
PRIX DE VENTE SEULE

AVEC 40 Mo: 2390 Frs AVEC 80Mo: 2790 Frs
AVEC 120 Mo: 3290 Frs AVEC 250Mo: 4490 Frs

LA SOLUTION POUR A500 ET A500*

DISQUE DUR NE NECESSITANT PAS D'ALIMENTATION MEME AVEC DE LA MEMOIRE (de 0 à 8MO)

L'alternative vous est offerte selon le type de disque dur: soit un disque dur IDE 3.5 pouces ou 2 disques durs IDE 2.5 pouces. Si vous optez pour les 2.5 vous pourrez plus tard récupérer le disque dur pour votre A1200 et le 3.5 pour votre A4000.

BOITIER SEUL: 1290.00 Frs

OPTION 3.5 0ko		OPTION 2.5 0ko	
40 Mo:	2390 Frs	40 Mo :	NA
80 Mo:	2990 Frs	80 Mo:	3690 Frs
120 Mo:	3690 Frs	120 Mo:	4690 Frs
250Mo:	4690 frs		NA



MULTIFACE CARD 2 (A2000 A3000 ET A4000)

Vos applications ont besoin de plusieurs ports SERIE ou PAR (//)

La carte vous permet d'y accéder INSTALLATION RAPIDE ET SIMPLE. MANUEL EN FRANCAIS
2 ports série et 2 ports // supplémentaires, ce qui fait 3 de chaque.

PRIX TTC : 1790 Frs

DIRECTORY OPUS 4.0

Il lave et il sèche ... en même temps!

Qui ne connait pas Directory Opus? C'est l'utilitaire de disque le plus célèbre sur Amiga, au même titre que Deluxe Paint est l'utilitaire vedette de dessin. Il permet, entre autres, de visionner des images au format IFF, des faire défiler des animations, d'écouter des musiques, de manipuler des fichiers ou de les imprimer, il peut même lancer des exécutables et formater des disques. Bref, c'est le plus complet et surtout le plus configurable de tous, et il était donc normal que nous attendions avec impatience la nouvelle version.

Quoi de neuf ?

Mais que pouvaient-ils ajouter à un logiciel déjà si complet? Cette nouvelle version comporte un bon nombre d'améliorations. Elle supporte les nouveaux modes AGA équipant les Amigas 4000 et 1200; vous pourrez donc visualiser vos images ainsi que vos animations (ou animbrushes) en HAM8 ou en 256 couleurs. Vous pourrez aussi écouter plus de formats de musique qu'avec l'ancienne version, la version 4.0 reconnaissant les modules au format *Noisetracker, Soundtracker, Protracker, Med, Oktalyser, 8SVX*. Maintenant vous avez la possibilité de créer autant de boutons d'action, de boutons de disque, ou de menus que vous voulez. Un ascenseur vous permettra de sélectionner ceux dont vous avez besoin. Mais pour moi la grosse différence avec les anciennes versions vient de l'amélioration qui a été apportée à l'interface utilisateur.

Utilisation d'Opus

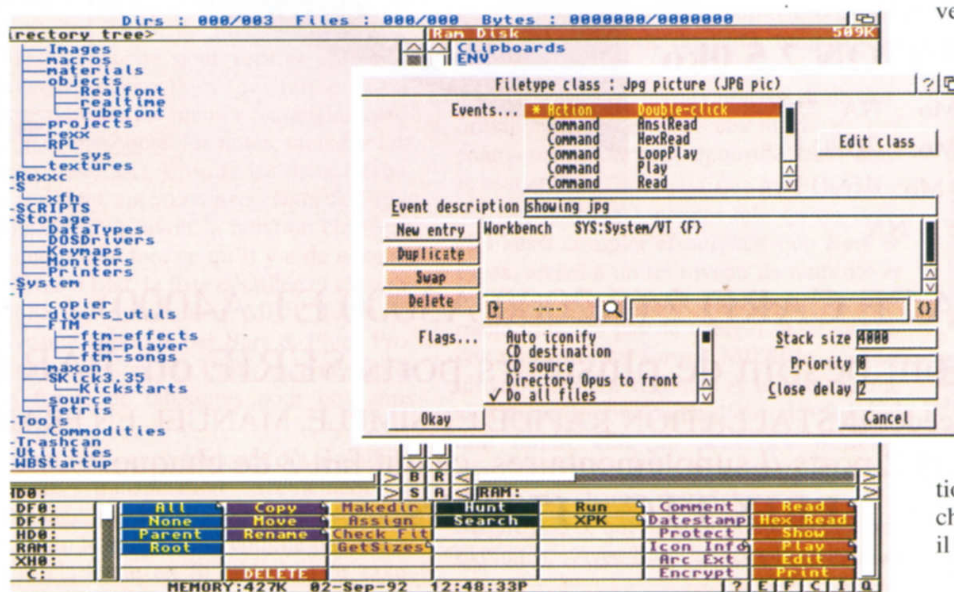
Grâce à cette nouvelle interface on peut, à l'aide de la souris, configurer nos propres boutons d'action sans avoir à se référer à la doc pour la signification des fonctions {F} ou {o} ... d'un clic sur une icône, on obtient une fenêtre contenant la liste de toutes ces fonctions avec de brèves définitions de celles-ci. Pour en sélectionner une, il suffit de cliquer dessus. Pour choisir la commande shell ou Workbench associée au bouton que l'on veut créer, il suffit de cliquer une icône et aussitôt un "requester" de fichiers s'ouvre. Il ne reste plus qu'à cliquer sur le fichier désiré. Pour les programmes Workbench, la tâche est encore plus simple puisque une icône spéciale apparait sur l'écran du Workbench. Il suffit de prendre l'icône de votre programme et de la poser sur cette "*App-icon*". Si vous voulez utiliser une des nombreuses commandes internes à Directory Opus, une fois encore, d'un clic sur une icône vous en obtiendrez la liste, et il ne vous restera plus qu'à choisir celle dont vous aurez besoin.

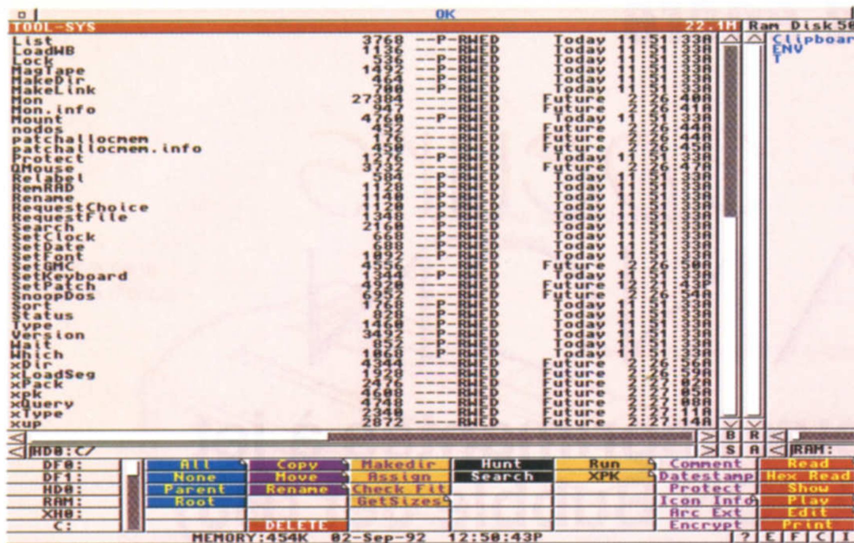
Cette interface est si intuitive que le manuel ne m'a pratiquement pas été utile!

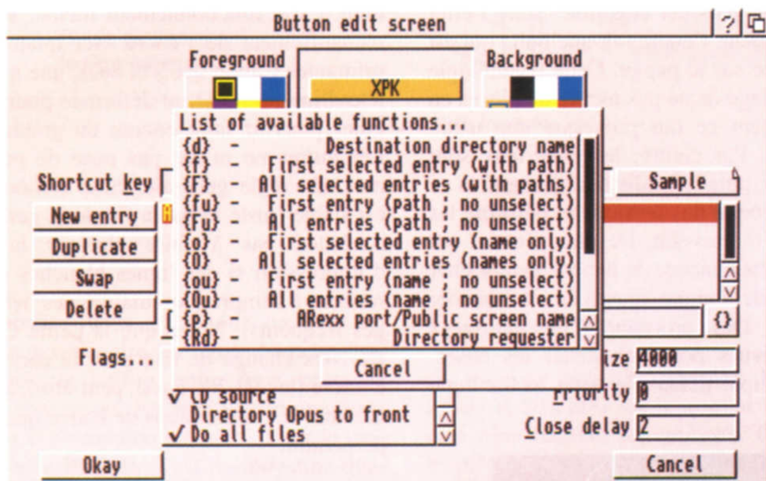
Tous les menus du programme de configuration bénéficient également de cette nouvelle interface, qui s'est avérée très utile pour créer de nouveaux types de fichiers (FILE TYPE), avec lesquels on peut associer une action. Par exemple, lorsque je double-clique sur une image au format *jpeg*, Directory Opus va automatiquement chercher le programme ***ViewTek,*** qui affiche l'image. De même pour les fichiers *Amiga Guide*: je double clique dessus, et ***Multiview*** se charge et s'occupe du reste. Bref vous l'avez compris, avec cette nouvelle interface, configurer Opus devient un véritable plaisir.

A part cette interface si géniale, j'ai aussi beaucoup apprécié la possibilité d'associer deux actions à un même bouton, sélectionnable à l'aide de l'un ou l'autre des boutons de la souris. Ceci augmente grandement la rapidité, ainsi que la simplicité d'emploi du programme. Une autre nouvelle option est la possibilité de "bouton iconifier" Opus: vous vous retrouvez sous Workbench avec la bank des boutons d'action dans une fenêtre intuition. Pour ma part je n'ai pas trouvé une grande utilité à cette nouvelle option. Enfin, vous avez désormais la possibilité de visualiser des fonts.

Bien sûr en plus de ces nouvelles options, Directory Opus 4 conserve toutes les possibilités des autres versions avec souvent des améliorations. C'est à dire que l'on retrouve bien évidemment toutes les fonctions propres à ce type de logiciel: copie de fichier, move, makedir, delete, protection des fichiers, diskcopy, horloge, et archivage et desarchivage. Pour ces dernières, il suffit de posséder les archiveurs *lha, zoo,*







arc etc., dans votre répertoire 'c' et en quelques clics de souris vous pourrez manipuler vos archives avec une grande sim-

Conclusion

Directory Opus était déjà, et de loin, le meilleur de sa catégorie. Cette nouvelle version ne fait qu'ag graver les choses pour la concurrence. Sa nouvelle interface lui confère une simplicité d'emploi et de configuration qui va très vite et le rend indispensable à tous les possesseurs d'Amiga avec disque dur. A mon avis ce logiciel est presque inutilisable en disquette, et une configuration d'au moins 2Mo de mémoire me semble indispensable pour pouvoir tirer parti des nombreuses possibilités qui vous sont offertes. Toutefois, comme il faut bien trouver matière à amélioration, on peut regretter que cette nouvelle version n'utilise pas la locale.library, et que le manuel, très bien fait, soit en anglais.

Marc Tecles

Directory Opus est distribué en France par Avancée, 93-95 avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél (1) 45-45-00-50, FAX (1) 45-45-00-46.

Prix: 690FTTC

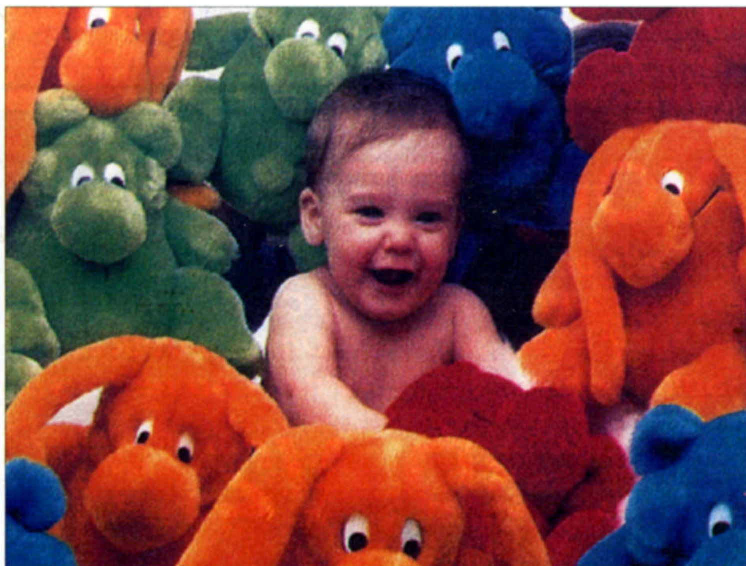
Les soeurs CANON

Test de deux imprimantes à jet d'encre CANON Bubble Jet (BJ)

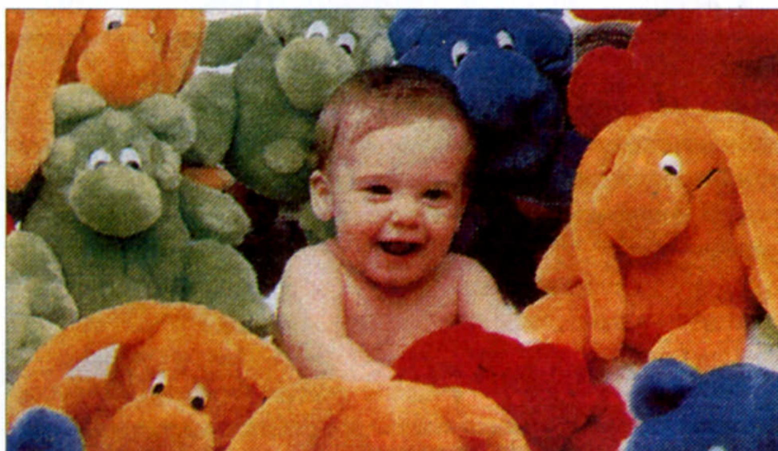
J'ai choisi de vous présenter deux imprimantes de la gamme Canon, qui en comprend bien plus. Il s'agit des BJ300 et BJC-800.

La technologie du jet d'encre a été développée par Canon, et c'est incontestablement une réussite. Haute résolution (360*360 DPI), silence, relative rapidité et bas prix!

Un peu de technique: pour imprimer, de l'encre est envoyée dans une buse cylindrique, puis est chauffée. Sous l'effet de la chaleur, l'encre fait une bulle qui est propulsée sur le papier. Cette technologie a l'avantage de ne pas mettre de pièces en mouvement ce qui provoque une usure moindre. Par contre, les matériaux sont chauffés, puis refroidis puis réchauffés ce qui provoque des tensions et déforme les buses d'impression. De plus, l'encre qui n'a pas été évacuée de la buse peut sécher en cas de longue inactivité et boucher celle-ci. Des procédures de nettoyage sont prévues pour déboucher les buses. Le principal défaut de cette technologie tient à son fonctionnement même, soit le réchauffement de l'encre. Sur quatre imprimantes Canon que j'ai eues, une a eu la tête d'impression trop déformée pour imaginer pouvoir faire encore du graphisme. Les autres ne m'ont pas posé de problèmes. En règle générale, cette technologie est fiable (juste avant la fin de la garantie, n'hésitez pas à faire changer la tête d'impression si des lignes blanches apparaissent à l'impression malgré des nettoyages fréquents). Notez que la petite Canon BJ-10ex change de tête avec la cartouche d'encre (les BJ 200 aussi, peut-être), ce qui garantit des impressions de bonne qualité à perpétuité!



Sortie avec Canon Studio



Sortie depuis Professional Page 4.0

Canon BJ300/330

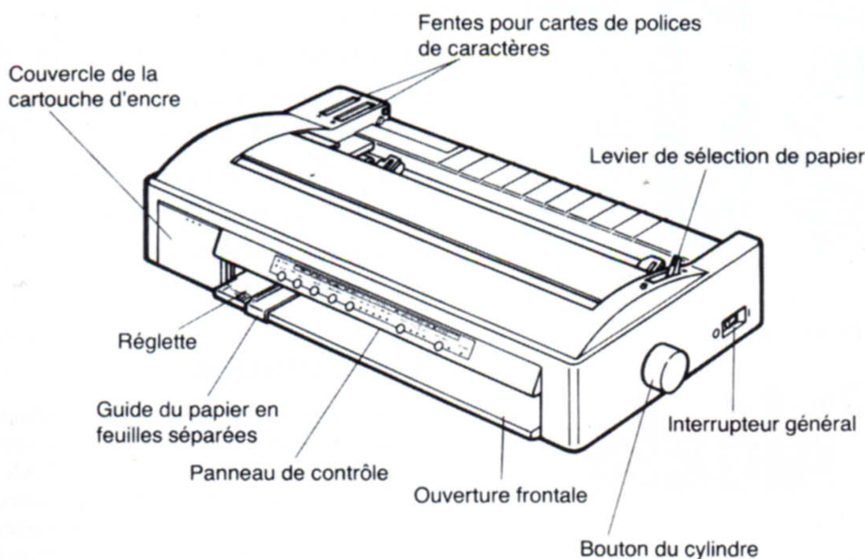
La différence entre la BJ300 et la BJ330 tient à la largeur. La BJ 300 est A3 vertical (29.7 cm de large) et la BJ330 est A3 couché (44 cm de large!). C'est une imprimante destinée surtout à la bureautique de par les accessoires pouvant être mis sur celle-ci.

- port série
- Bac additionnel simple
- Bac additionnel double
- cartes de polices de caractères
- carte mémoire additionnelle

Ce qui permet d'avoir sur le tracteur à picots des étiquettes par exemple, dans le premier bac des feuilles à en-tête et dans le deuxième des feuilles simples. Il y a encore une ouverture sur l'avant pour insérer manuellement des feuilles ou enveloppes. Un simple basculement de levier permet de choisir entre le tracteur à picots ou les bacs!

Pour le choix des bacs, il faudra utiliser le driver ***Canon Studio*** de Wolf Faust pour avoir le choix du bac 1 ou 2 *(voir fin d'article).*

La qualité d'impression est la même que sur toute les imprimantes de la gamme BJ, simplement la qualité du moteur fait la différence. En effet, la technologie du jet d'encre donne les mêmes résultats quelque soit l'imprimante. Par contre, la qualité sera en partie dépendante de la précision



BJ 300 (vu de dos)

du moteur. Vous avez tous un jour ou l'autre pesté contre les lignes blanches qui apparaissent parfois entre deux passages de la tête et qui rendent vos impressions striées et de médiocre qualité. Pour le moteur de la BJ 300, il est de moyenne qualité. Tant que la traction est continue, pas de problèmes, mais si par hasard la tête va se recharger une ligne blanche apparait alors. Même problème avec ***Professional Page***, car ce programme fait un reset de l'imprimante tout les 6 ou 7 passages et provoque ainsi cette ligne disgracieuse. Et il n'y a malheureusement rien a faire si ce n'est d'imprimer avec ***PageStream***!

Canon BJC-800

C'est une imprimante de haut de gamme, que peu de gens pourront s'offrir un jour. Elle est de même technologie que le reste de la gamme, mais elle a quatre têtes d'impression: noir, rouge, jaune, et bleu. Elle peut imprimer en 4096 couleurs directement, et par tramage en 16 millions. Imprimante de format A3, elle n'a qu'un mode de chargement par l'avant avec introducteur feuille à feuille d'origine.

La tête d'impression est disposée verticalement ce qui est différent des autres imprimantes de la gamme.

Elle offre deux modes d'impression supplémentaires par rapport aux autres, qui elles n'ont que le mode normal et le mode brouillon. Soit un mode avec double passage pour les noirs (ca rend aussi noir qu'une laser) et un mode d'impression couleur par couleur de façon à ne pas avoir de problèmes de mélange de couleurs lorsque deux couleurs se touchent. C'est plus long mais c'est effectivement efficace.

Les papiers

Avec ce type d'imprimante, la qualité influe de 50 à 80% sur le résultat. C'est encore plus flagrant en couleurs. Il est très important de faire des tests. Pour cela, demandez à votre papetier de vous faire un choix de papiers et TESTEZ! Il existe un papier photo brillant fabriqué exprès pour les imprimantes jet d'encre (HP deskjet aussi) qui donne des résultats époustouflants! C'est simple, je n'ai pas reconnu mon imprimante!

Les drivers (pilotes d'imprimante)

Pour ces imprimantes, et les autres de la gamme Canon, il y a un développeur qui a travaillé pour l'Amiga et Canon qui nous a concocté un jeu de drivers de haut de gamme capables d'imprimer en 16 millions de couleurs ou 256 niveaux de gris qui rivalisent avec les tirages que l'on peut faire avec ***Turbo Print***. Le driver est composé du pilote lui-même et d'un programme de paramètrage de l'imprimante avec des options de dithering paramétrables et redéfinissables. Un petit bijou de programmation!

Son adresse: Wolf Faust ,Am Dorfgarten 10, D-W-6000 Frankfurt 50. Allemagne. Envoyer 25$ et vous recevrez tout les drivers Canon et une version enregistrée de ***CanonStudio***, un utilitaire d'impression super avec options poster et port Arexx.

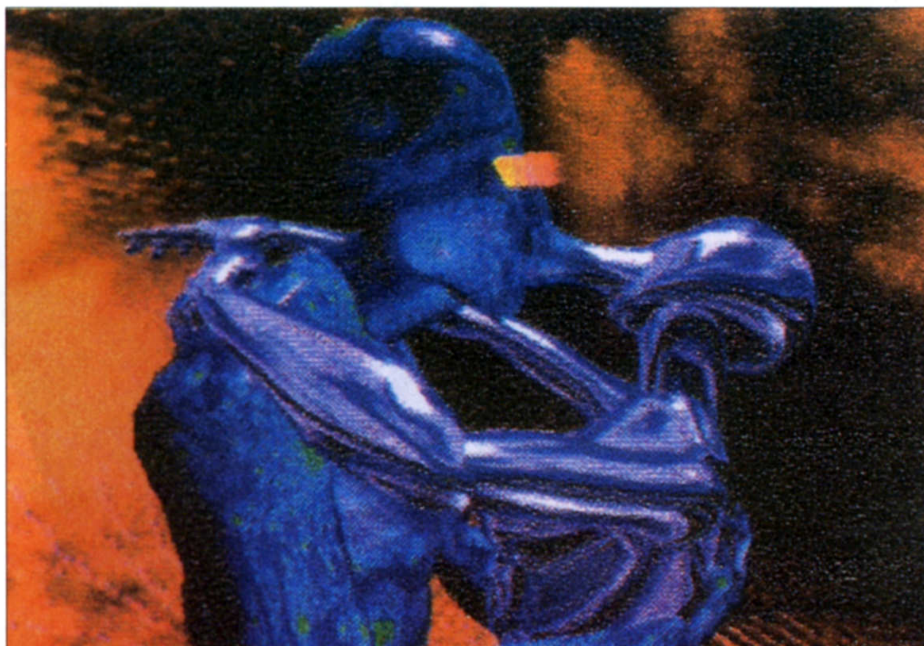
Nota: La disquette ne comprend pas le driver pour les premières imprimantes de la gamme, soit les Canon BJ130. Par contre pour les Canon BJ130e le driver est présent.

Patrick Conconi

HP 550C

D'après Marcel Duruflé elle est...

Presque l'idéale !



"Baiser"



"Ëspagne"

Qui n'a pas rêvé d'une imprimante pour moins de 5000F, qui ait des sorties qualité laser, qui imprime des images sans cet effet de bande détestable, et ce jusqu'à 16 millions de couleurs, qui se connecte correctement à votre Amiga. Elle existe: je veux parler de la HP550C.

Présentation

La première chose que l'on constate lorsqu'on déballe la HP550C, c'est qu'elle est livrée avec des manuels en FRANCAIS, très bien expliqués, des autocollants texte en français pour remplacer les instructions en anglais sur l'imprimante. Ceci est remarquable, et je souhaite que cet exemple soit généralisé. Il y a aussi deux disquettes avec des drivers pour Windows3.0 et des applications sous PC style WordPerfect, Lotus1.2.3, et bien sûr aucun driver pour Amiga. Là, j'apprécie beaucoup moins, car cette habitude de fournir une kyrielle de drivers pour PC et aucun pour l'Amiga semble s'être établie parmi tous les constructeurs d'imprimantes. Détestable, et inadmissible. Souhaitons que Hewlett Packard en France change d'attitude.

L'installation et la connexion se font facilement à l'Amiga, et si quelques points vous sont obscurs, les documentations sont là pour répondre à vos questions. Le câble pour brancher le courant est celui de HP, avec des 3 broches plates. Le branchement série ou parallèle est prévu. Je l'ai branchée sur le port parallèle de l'Amiga. Au démarrage, quelques feulements, cliquetis, et l'imprimante est prête.

Impression

Bien sûr, il nous faut un driver, vu que HP France a compté l'Amiga pour du beurre. J'ai utilisé un driver de Wolf Faust (HP550C) que François Pinault m'a envoyé , un autre de Faust (DeskDriver4C), et celui de ***TurboPrint*** (DeskJet550c.m). On peut prendre les drivers pour la HP500 (noir seulement) ou ceux de la HP500C avec un noir de synthèse CJMN (cyan, jaune, magenta, noir). J'ai utilisé essentiellement celui de TurboPrint et dans une moindre mesure celui de Wolf Faust. Les meilleurs résultats et la simplicité de mise en oeuvre sont avec TurboPrint pour la couleur. Pour le noir et blanc, ils sont à égalité, avec une restriction pour Faust sous ***ProPage,*** qui présente certaines défaillances suivant les polices utilisées. Les logiciels utilisés sont ***FinalCopy*** II et *ProPage3.0*. Sur ***PageStream,*** le driver hpDj550c que j'avais ne marchait pas, j'ai dû utiliser le hpdj500C et le HpL4 qui eux ont bien fonctionné. Question vitesse,

aussi lent que sur ProPage. Cela m'a un peu étonné.

Ce qui différencie la HP550C de sa consoeur HP500C est qu'elle possède deux cartouches d'encre (Noire et Couleur - cyan, magenta, jaune) alors que cette dernière n'a qu'une cartouche Couleur, et qu'avec cette cartouche elle fabrique le noir. Pour plus de détails voir l'article que Thierry Ardouin a consacré à la HP500C & TurboPrint dans *AmigaNews* de décembre 92.

Le tampon mémoire est de 80Ko, extensible par deux barrettes mémoire de 256ko, ce qui donne un tampon maxi de 592ko. Celle-ci, d'après la documentation, se fait sentir surtout en impression en noir et blanc de textes, beaucoup moins lors de l'impression couleur. Les polices internes sont Courrier, Univers, CGTimes, Letter-Gothic. A noter que les cartouches noir sont prévues pour 600 pages (on prend comme base de calcul un remplissage à 5% pour chaque page, c-a-d une bande noire qui occuperait 5% de la page 21x29.7), et la couleur pour 250 pages, tandis que la durée de vie de l'imprimante est de 60 000 pages, et son fonctionnement prévu est de 1000 pages par mois. Je ne pense pas que la majorité d'entre nous impriment 1000 pages par mois!

Puisqu'on est dans les chiffres, la cartouche noir vaut dans les 150F, et celle en couleur 230F. Il est vendu aussi des cartouches noires pour 1200 pages à 240F (double capacité). Le grammage du papier utilisé peut être de 40g à 135g.

En prix de revient calculé par page, en prenant en compte l'amortissement de la machine, les rames de papier, les cartouches, cela tourne autour de 50 centimes par feuille. A titre indicatif une laser revient à 15 centimes la page, et une Canon BJ-10e à 50 centimes par feuille.

Le papier

Lorsque vous imprimez avec la HP550C, vous vous apercevez très vite que le choix du papier est plus que déterminant dans la qualité d'impression. Pour commencer, j'avais pris du papier pour machine à écrire: ô l'horreur! Baveux à souhait, pire qu'une matricielle à aiguilles dans ses mauvais jours! Pouah!! Donc, j'ai essayé avec les échantillons de papier fournis par HP: des transparents et le célèbre papier coûteux de HP. Là, l'impression était correcte. Mais mon coeur (je devrais dire mon porte feuille!) se serrait en voyant les feuilles s'imprimer. J'ai utilisé alors un papier dit pour laser et jet d'encre (le 80g d'Aussedat-Rey, au prix de 36F la ramette de 500feuilles), et les résultats ont été corrects. Attention: à n'utiliser qu'avec du texte; pas d'images ou d'impressions nécessitant d'apport massif de jet d'encre: le papier gondole alors affreusement. Pas trop de couleur, car ce papier a tendance à pomper l'encre, de telle sorte que toutes les couleurs pâlissent un peu comme si vous mettiez à la machine à laver un pull rouge vif et qu'il en ressorte rose. Comme je désirais aussi imprimer des images en couleur, j'ai cherché du papier qui supporte l'adjonction massive d'encre sans se gondoler, et sans altérer la qualité de la couleur. En somme le même problème que les aquarellistes : donc un grammage supérieur à 100g et inférieur à 150grs, et du papier assez glacé pour ne pas baver. J'ai trouvé un Velin à 100grs (Guerimand-Voiron) au prix de 62F la rame de 500. En noir et blanc, l'impression est similaire au papier jet d'encre, mais si les surfaces encrées sont trop importantes, il se gondole néammoins un peu et en couleur le temps d'impression fait que les rouleaux d'entraînement laissent des traces sur la papier. Mais sans aucune mesure avec le papier jet d'encre qui lui ressemble carrément à une tôle ondulée sillonnée par une jeep.

Donc, j'ai continué ma recherche: du papier kraft, de la carte glacée, du papier Ingres, du papier d'emballage style papier de boucher, etc... A la fin, j'ai utilisé le bon vieux bristol (35F les 100 feuilles 21x29) (qui est du 150g), et là, une impression comme sur le velin, AUCUNE déformation, AUCUNE bavure, AUCUNE altération de la couleur.

En résumé: sériez vos besoins. Si vous devez utiliser votre imprimante pour du texte avec des logos, et peu de surfaces importantes, essentiellement du noir et blanc, alors utilisez le papier pour jet d'encre. Si une bonne partie de vos impressions se fait en couleur, et avec des surfaces couvrantes moyennes utilisez le Velin ou le papier spécial HP (attention au délai d'impression!) . Si vous voulez des pages sans trace des rouleaux d'entraînement ni gondolements le bristol est le papier idéal.

A l'impression sous FinalCopy ou ProPage, je n'ai eu aucun problème. La qualité était au rendez-vous -une fois les besoins sériés. En mode brouillon, l'impression se fait en 30 secondes par page. Elle va beaucoup plus vite que la StarLC24 et la Canon-BJ (240cps et en mode courrier 167cps). Une page sous ProPage, qui n'est pas un modèle de rapidité, prend 2 à 3 minutes, si l'impression est noir et blanc ou en niveaux de gris. FinalCopy semble plus rapide. J'avais par exemple 50 feuilles à imprimer: j'ai mis des feuilles blanches dans le bac à feuilles (qui peut contenir jusqu'à 100 feuilles), et lancé l'impression avec un programme Arexx sous ProPage. Deux heures après je suis revenu pour voir l'étendue de la crise. Il finissait d'imprimer sa cinquantième feuille! Et je n'ai eu qu'à les prendre, soigneusement empilées les unes sur les autres! Pas une seule erreur: du bon travail. De même, si vous avez des enveloppes à faire, vous n'avez plus qu'à les glisser dans le bac à feuilles, des barrettes spéciales sont prévues pour en positionner correctement jusqu'à 20 enveloppes, et vous pouvez lancer l'impression de votre paquet d'enveloppes.. et vaquer à d'autres occupations!

Deskjet 500 C

Denys Laslandes raconte...

Le couple Amiga-Deskjet Couleur



Fig 8. Fichier 24 bits (sortie par Professional Page et photocomposeuse, comme tout le journal)

Visite chez les imprimeurs. Lorsque je leur ai présenté mes maquettes couleurs, ils ont doucement frémi, ils n'ont pas vraiment l'habitude, voilà. Ca les émeut, car tant que le document n'est pas passé à l'offset, tout est gris, noir, transparent, l'on n'en voit la couleur que sur les nuanciers...et rares sont les maquettes qui "causent" simplement d'elles-même... **(Suite de l'article à la page 52)**

*Fig 9 sortie faite avec **ADPro** sur **Deskjet 500c**, photogravée par TEC et inclue dans ces pages*

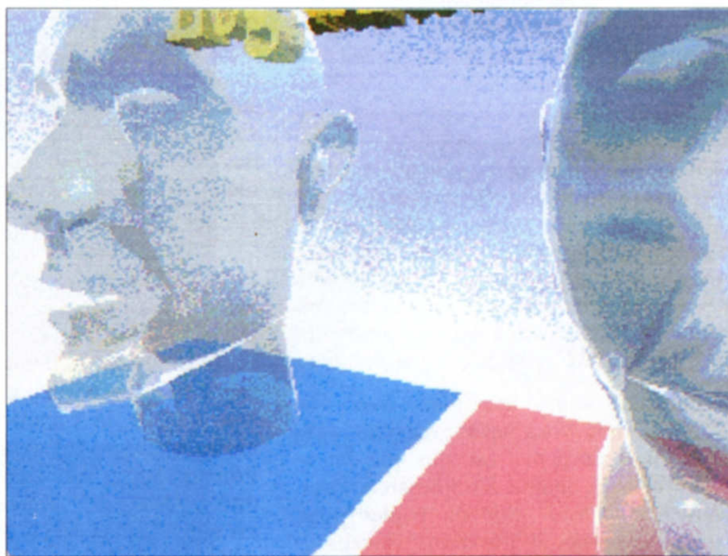


*Fig 10. Sortie faite avec **Professional Page** sur **Deskjet 500c**, photogravée (scan haute qualité) par TEC (Toulouse) et inclue dans ces pages*

(suite de la page 49) **HP 550C**

En couleur, suivant la taille de ce qui sera imprimé, le temps sera long. En mode brouillon, on compte 4 minutes/page, et en mode qualité 7 minutes. Tout ceci est relatif, j'ai constaté que si vous imprimez une image 15x20cm, cela vous prend quand même le quart d'heure! En imprimant sous ***Deluxe Paint IV***, cela va plus vite. Il faudrait voir PageStream, qui lui est normalement beaucoup plus rapide.

Dans tous les cas, pas d'effet de bandes, sauf une fois ou deux, accidentellement, et encore faut-il bien régler son choix de tramage. A noter qu'il y a une zone non-imprimable de 13mm en bas de votre feuille. Elle n'est pas la seule, CanonBJ ou StarLC24 font de même, et pas mal d'autres imprimantes aussi! *(Ed: à ce propos, voir la fin de l'article de Denys Laslandes)*

Comme Thierry Ardouin l'a indiqué, le noir sur la HP500C est fabriqué avec le cyan, magenta et jaune, ce qui pose des problèmes de force dans le noir et celui du prix (un noir nécessitant alors trois passages pour être fait). Pour la HP550C, celui-ci est habilement résolu: une cartouche noire donne le noir, d'où une meilleure qualité d'impression et un prix de revient meilleur, la cartouche couleur étant précieusement préservée pour les autres couleurs.

A propos de l'impression en 16 millions de couleurs, seul ***TruePrinter24*** de ASDG permet ce type d'impression, mais il faut préciser quelques points.

TruePrinter24 est en fait la même chose que ***PrefPrinter*** de Art Department Professional du même éditeur. J'ai créé une image dégradée du niveau 0 au niveau 256, allant du rose clair vers le rose rouge avec BackDrop dans Art Department puis je l'ai imprimée sous TruePrinter24, TurboPrint et DeskJet4C. TurboPrint affiche des 'escaliers' tout comme DeskJet4C, alors que TruePrinter avec Mask16 affiche un superbe dégradé, au prix certes d'une résolution grossière.

(Suite de l'article à la p. 52)

HP 550C *(suite de la page 50)*

comme les matricielles, fonctionnent sur le principe des points: à chaque point est dévolu une couleur (soit magenta, cyan, jaune et noir), pour visualiser 16 millions de couleurs.

Pour cela on utilise des matrices carrées. Avec 4 points (2 points à chaque ligne), on a 4 combinaisons possibles par couleur, soit un total de 4x4x4 possibilités de couleur, ou 64 couleurs. Avec une matrice de section 4, soit 16 points, on a 16 combinaisons, soit 16x16x16 couleurs ou 4096 couleurs. Dans TruePrinter24, on parle alors de Mask4. Et pour avoir 16 millions de couleurs, il faut une matrice 16 (un carré de 16 points de large et 16 points de haut, appelé Mask16), qui donnera 256 combinaisons par couleur, soit 256x256x256 couleurs possibles ou 16 millions de couleurs.

Mais vous avez certainement compris que la résolution, qui est de 300x300dpi pour la HP (300 points par pouce sont nécessaires pour pouvoir visualiser les 16M couleurs) devra utiliser 16x16 points par pixel de couleur, d'où une résolution de 300/16 = 18.75 dpi, ou 18.75x18.75 dpi de résolution (cela fait 7.5 points au cm!).

C'est pourquoi TruePrinter24 excelle pour faire de gros posters, car une image en 320x256 en 24bits pour être transcrite exactement devrait avoir la dimension de 320/7.5= 42cm et 256/7.5= 34cm, soit 2 feuilles A4. TurboPrint va jusqu'à 262 144 couleurs, soit des matrices carrées 8.

Marcel Duruflé

Conclusion

Qualités

-Qualité/prix hors du commun: 5000f
-Manuels en français
-Impression de qualité
-Vitesse correcte
-Pas d'effet de bande
-Peut imprimer jusqu'à 16 millions de couleurs

Défauts

-Pas de driver Amiga fourni!
-Limitations en orientation à l'italienne
-N'imprime pas le dernier centimètre du bas de la page.

Si vous hésitez pour acheter une imprimante ou si vous vouliez en changer, celle-ci ne saurait en aucune manière vous décevoir.

La seule critique que je ferai concerne le driver pour l'Amiga qui n'est pas fourni avec l'imprimante, ce qui est INADMISSIBLE. Aussi, si vous en avez une ou en achetez une renvoyez le bon de garantie et le questionnaire joints à l'imprimante en spécifiant bien que vous voulez qu'à l'avenir Hewlett-Packard France propose un driver pour Amiga. Si de nombreuses demandes assaillent HP, alors peut-être cessera cet ostracisme envers l'Amiga.

Ceci redit, c'est une très belle imprimante, certainement un des meilleurs,

DESKJET 500C

(suite de la page 50)

Avec qui l'Amiga, spécialiste de la couleur, peut-il mieux s'entendre qu'avec l'HP DESKJET 500C? Avec leur assistance je matérialise tous mes projets depuis un an. Projets industriels ou projets commerciaux, les réalisations voient leur passage obligé par la présentation de documents édités en quelques exemplaires seulement, obtenus immédiatement après la formulation des idées.

Le driver Deskjet 500Couleurs

On l'a déjà dit: la Deskjet ne bénéficie pas encore vraiment d'un gestionnaire évolué comme avec les maques ou les pécés. Et pourtant nous sommes tellement dans cet espoir que de-ci de-là on croit l'avoir, ce nouveau driver. Je dois dire qu'à force de ratisser l'hexagone, je retombe systématiquement sur le même, renommé de mille façons, qui fait toujours 9092 octets, garanti identique. Il est également livré dans le Workbench (> ou = 2.0).

Pas si simple

Lorsque ce driver existait sous le manteau en version "développeur", il y a un an, --il n'a pas évolué d'un poil à ce jour-- il était accompagné d'une notice qui, pour être brève, n'en était pas moins indispensable. Je tiens cette notice à votre disposition, mais vous pouvez appliquer directement les réglages que j'ai illustrés ici.

Ces données sont différentes suivant le mode d'impression, et le programme utilisé. Le passage d'un préréglage à l'autre s'effectue directement par les icônes Prefs/Preset, ou indirectement par un menu paramétré, ou encore un utilitaire comme Tool Manager ou Dirwork.

Parlant du couple idéal, il me faut bien sûr citer le trio infernal, avec l'adjonction d'*Art Departement Pro*, qui permet sans carte 24 bits la sortie sur HP-Deskjet d'illustrations aux nuances les plus fines, dans des teintes inexistantes sur la palette d'un Amiga classique (Rom < ou = 2.0). "AdPro" dispose d'un excellent "Printer Preference" bien à lui! Notons que son seul défaut est de ne permettre qu'une seule impression à la fois, celle-ci étant considérée en tant que sauvegarde. Pour ceux qui pensent acheter Turbo-Print, sachez qu'il existe un module d'impression (par ASDG, le producteur d'Adpro) nommé TruePrint, qui vous imprime en mode 24-bits (*Ed: voir article de Marcel Duruflé*). Donc tout comme AdPro, même une image en 32 couleurs passée à la moulinette Gamma-Brightness-Contrast-Correcteur offrira sur le papier des nuances de rêve.

Parenthèse

Au passage, au sujet d'*AdPro* et plus largement des images 24bits, il existe dans le DP un programme, (qui fut souvent cité en comparaison sous l'appellation "FLCLQ" dans une autre revue française), qui doit donner accès au traitement - conversion couleurs 24bits, à ceux qui n'ont pas *AdPro*. Il est nommé en réalité: ***Quantizer.*** Depuis longtemps à sa recherche, j'ai détecté cette semaine sa présence sur Fish #416, disponible dans les meilleures associations DP.

Trois drivers au Workbench

Suivant les situations, j'utilise trois drivers. L'un pour toutes les impressions en mode graphique, un autre pour les sorties en gris ou noir de *PPage* et *PDraw* (Qualité moyenne et rapide mais cadrage respecté), et le troisième pour les traitements de textes, ou les docs (très rapide,

	Printer Preferences			Printer GFX Prefs			
Figures →							
AdPro	X			Nivx Gris ou Couleur			
DPaint	X				Nivx Gris	Couleur	
PPage PDraw	Qualité Bonne. Niveaux Gris ou Couleurs.	Qualité Moyenne. Noir ou niveaux gris.			(Nivx Gris)	(Nivx Gris ou Couleur)	
Traitmt -Texte			X				X

Les numéros des figures correspondent aux écrans représentés page 53.

qualité brouillon). A noter: le driver de la Fig.1 permet de régler la résolution de 75 à 300 ppp en ajustant la densité sur 1,2,3 ou 4; de 5 à 7 on reste sur 300 ppp, mais la qualité, avec le nombre de passages, augmentent (donc au détriment de la vitesse). Passons sans plus tarder à la pratique, avec ce tableau qui vous oriente clairement vers sept copies d'écran.

Autant *Art Dept Pro* s'adapte aux qualités de la Deskjet, avec son "Préférence Printer" intégré, autant les deux logiciels de chez Gold Disk se contentent des limites des drivers du Workbench. C'est-à-dire que vous ne pouvez actuellement pas sortir de vrais beaux dégradés de *PDraw* ou *PPage*, malgré leur version 3.0, qui les génère pour une sortie postscript. Ni compenser automatiquement des marges fantaisistes, sauf impression en noir ou niveaux (16) de gris avec le driver "only PPAGE". Messieurs Gold et Disk sont instamment priés d'y songer vite et fort. C'est pourtant simple, si l'on a l'Amiga pour les couleurs, on a PPage pour imprimer, yes or no?

Je vous ai préparé trois petites illustrations issues du même format "IFF-24 bits". L'"originale" est flashée directement par A-News d'après ma disquette (Fig.8), les deux autres sont imprimées sur ma Deskjet 500c, (puis scannées par photograveur) l'une par ADPRO (Fig.9), l'autre par Pro-Page (Fig.10). L'image n'est pas exceptionnelle, mais la comparaison est abrupte.

L'A4 pleine page, tout de suite

Stop! J'en vois qui louchent sur les panneaux de cōnfiguration. Oui, c'est bien clair, on a bien mis la "paper size" sur US-Legal. Que voulez-vous, si on ouvre les frontières, c'est qu'elles n'étaient peut-être pas adaptées. Sur la DeskJet, c'est au sud que ça se passe...avec plusieurs centimètres de privation en fin de page. Maintenant, c'est garanti: ON IMPRIME UN MAXIMUM DE LA SURFACE A4 avec des marges latérales de 3,5 mm; une marge supérieure de 4,5 mm; une marge inférieure de 9 mm; Preuve à l'appui, la Fig.11 est un "requester" d'AdPro que l'on obtient si les Préférences-Workbench sont définies comme sur Fig.1 et Fig.4, AVANT ouverture du "Saver" PrefPrinter d'Adpro. Et voilà.

Denys Laslandes

Note

On se retrouvera très bientôt pour d'autres révélations, concernant DesKJet, la quadrichromie, mais aussi toutes les applications aboutissant à l'impression, ou à la repro. Envoyez vos tuyaux, on va délocaliser les fragments d'expériences, établir une charte d'utilisation, un outil à gagner du temps.

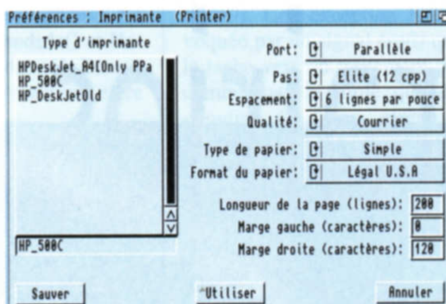


Fig1

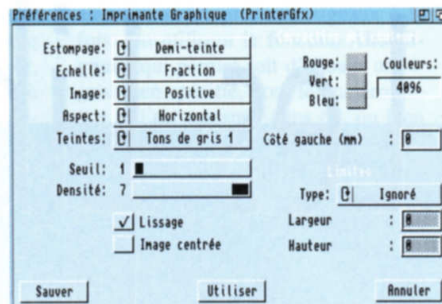


Fig2

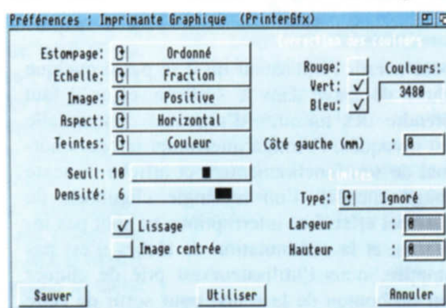


Fig3

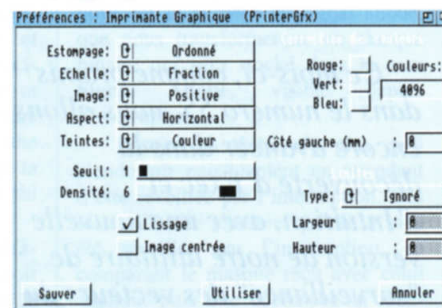


Fig4

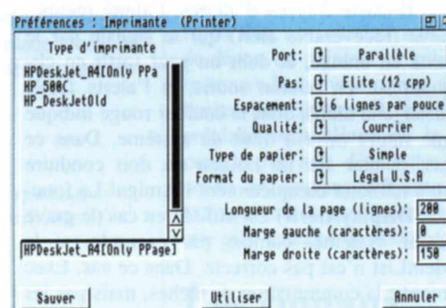


Fig5

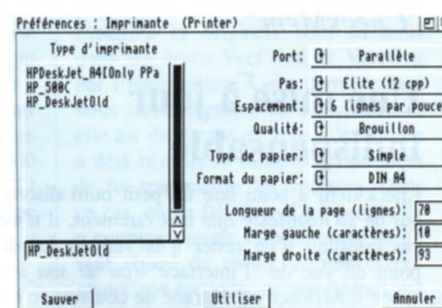


Fig6

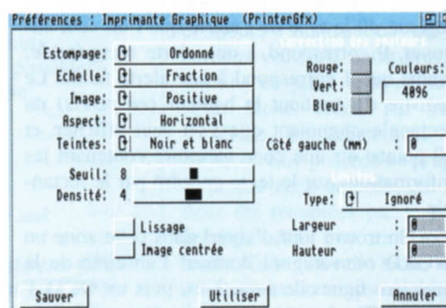


Fig7

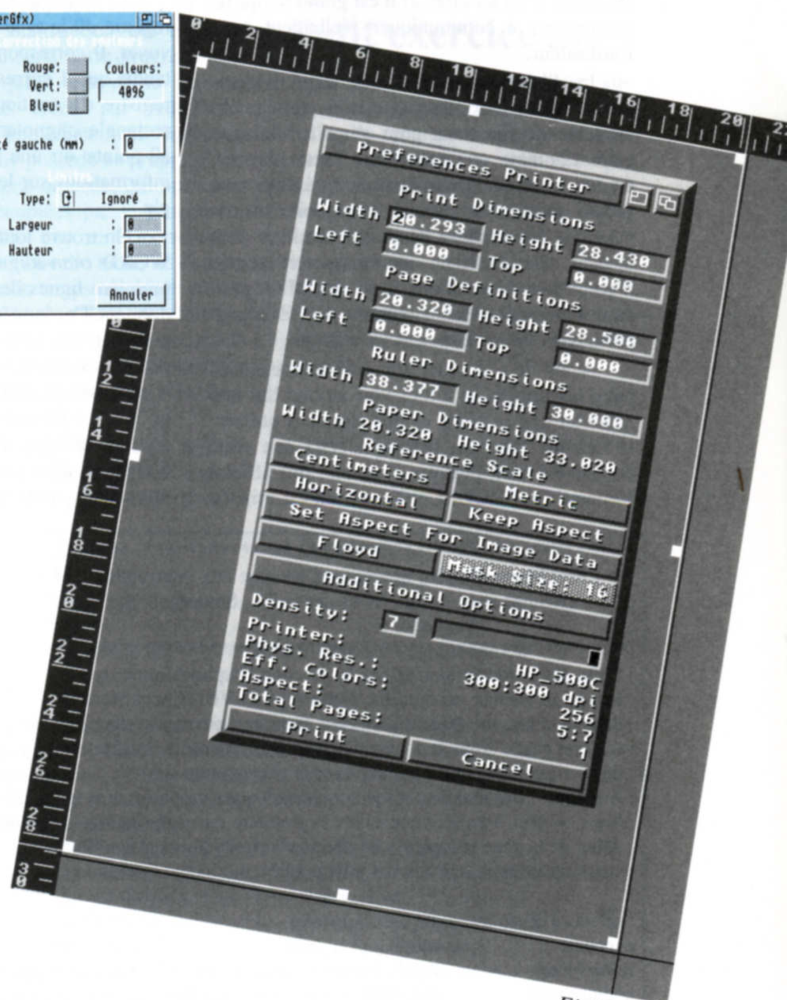


Fig11

Les Librairies
la Saga continue!

Ce mois-ci, comme promis dans le numéro 55, nous allons encore avancer dans la découverte d'Exec et d'Intuition, avec une nouvelle version de notre utilitaire de "surveillance" des vecteurs du système, le bien nommé "CheckMem".

Une mise à jour indispensable

CheckMem a beau être un petit outil discret, qui ne se manifeste que très rarement, il n'est pas question d'en rester à la version 1.0 du point de vue de "l'interface" *(ou de son absence!)*. Afficher un dégradé de couleurs, c'est peut-être joli, mais l'Amiga ne peut plus se contenter d'un tel effet, et il est grand temps de commencer à communiquer réellement avec l'utilisateur.

La librairie concernée est bien évidemment Intuition, et elle propose un nombre incroyable de fonctions pour gérer le dialogue entre l'homme et sa machine. Cette librairie, écrite en C et assembleur, représente une grosse partie du système d'exploitation de l'Amiga. Nous allons découvrir Intuition petit à petit, car la route est longue et semée d'embûches. Nous allons aussi en profiter pour approfondir nos connaissances sur Exec, en particulier sur les tâches et les signaux.

Avant de s'attaquer aux gros morceaux de cette librairie, nous allons voir aujoud'hui une fonction très pratique et très simple à utiliser: la fameuse fonction **DisplayAlert()** que vous connaissez bien puisque c'est elle qui affiche l'infâme GOUROU! Cette fonction est utilisée pour avertir l'utilisateur qu'il se passe quelque chose de grave dans le système, et qu'il faut prendre des mesures d'urgences. Lorsqu'elle est invoquée, l'Amiga interrompt le cours normal de son fonctionnement et affiche un texte rouge encadré d'un rectangle clignotant du plus bel effet. Les interruptions ne sont pas inhibées, et la commutation de tâches n'est pas stoppée, mais l'utilisateur est prié de cliquer sur un bouton de la souris pour sortir de cette situation.

Il existe 2 types d'alertes: l'alerte récupérable (recoverable alert) qui se signale par le texte en orange, et dont on peut sortir en cliquant sur un bouton souris, et l'alerte fatale (dead_end alert), dont la couleur rouge indique une future mise à mort du système. Dans ce cas, cliquer sur un bouton ne doit conduire qu'à rebooter complètement l'Amiga! La fonction **DisplayAlert()** est utilisée en cas de grave erreur système, comme par exemple, si la MemList n'est pas correcte. Dans ce cas, Exec interdit la commutation de tâches, mais pas les interruptions.

La fonction **DisplayAlert()** prend dans le registre d0 le type de l'alerte que l'on veut envoyer. 0 correspond à une alerte récupérable, tandis que 1 correspond à une alerte fatale. Le registre d1 contient la hauteur *(en pixels)* du rectangle clignotant que l'on veut afficher, et a0 pointe sur une zone mémoire contenant les informations sur le texte encadré par le rectangle.

On trouve tout d'abord dans cette zone un WORD *(non-aligné)* donnant l'abscisse de la première lignes de caractères, puis un OCTET donnant l'ordonnée, et ensuite la première ligne de texte, terminée par 0. Ensuite, un octet de "continuation" indique, s'il est à 1, que le texte contient une autre ligne, et s'il est à 0, qu'il n'y a plus de lignes. S'il y a une autre ligne, on trouve alors à nouveau un WORD d'abcisse puis un OCTET d'ordonnée, puis une chaine, puis à nouveau un octet de continuation, etc... On peut ainsi afficher un texte de plusieurs lignes sur tout l'écran si on veut.

Si l'alerte est récupérable, la fonction **DisplayAlert()** renvoie *(dans le registre d0)* 0 si l'utilisateur a cliqué sur le bouton droit, et 1 s'il a cliqué sur le bouton gauche. Si l'alerte est fatale, DisplayAlert renvoie toujours 0. Cette fonction permet donc de consulter rapidement et simplement l'utilisateur. Elle est bien adaptée à notre cas: nous voulons savoir si, un vecteur ayant été modifié, il faut impérativement le corriger, ou plutôt prendre en compte cette modification. **DisplayAlert()** est faite pour nous!

Oui, mais...

En effet, "oui mais", car c'est ici que les choses se gâtent. Nous n'allons pas pouvoir utiliser **DisplayAlert()** depuis notre interruption, car cette merveilleuse fonction ouvre un écran *(noir)*. Donc elle alloue de la mémoire.

Et il est ABSOLUMENT INTERDIT de procéder à une allocation mémoire pendant une interruption, car les routines de gestion des MemLists n'inhibent pas les interruptions. Donc si on alloue de la mémoire dans une interruption, on s'expose à ce que ceci ce fasse PENDANT qu'une tâche était justement en train d'allouer! Ceci provoquerait immédiatement de gros problèmes dans la gestion de la MemList...

C'est pour cela que je vous disais qu'il fallait trouver un moyen de "sortir" de l'interruption. Le seul moyen possible est de créer une nouvelle tâche qui va se charger de prévenir l'utilisateur. Mais quand cette nouvelle tâche doit-elle être créée? Pendant l'interruption, au moment où l'on trouve un vecteur modifié? Non! Il est également INTERDIT de créer une nouvelle tâche sous interruption *(décidément!)* car après l'appel à la fonction **AddTask()**, Exec procède à un **Re-**

```
;*****************************************************
;** CheckMem: teste les vecteurs du système aux interruptions **
;**     (Réalisé pour Amiga News par Gilles  Soulet)          **
;**                    Version 2.0                            **
;*****************************************************
; Cette deuxième version utilise la fonction DisplayAlert():
; lorsqu'un vecteur est modifié, l'interruption VBL/CheckMem le
; détecte et réveille (avec signal) une tâche qui ouvre un écran
; d'alerte rouge clignotant caractéristique et propose à l'utilisateur
; de corriger le vecteur ou d'accepter le changement.
; Attention ! Pas mal de choses ont changées par rapport à la version 1.0
; Vous pourrez à présent conserver la première partie du listing (jusqu'au
; début de la zone recopiée) car elle ne changera plus sur les futures
; versions, et ne sera d'ailleurs plus publiée.

; offsets d'Exec
execbase        equ 4
rastervector    equ 144
addintserver    equ -168
remintserver    equ -174
addtask         equ -282
remtask         equ -288
findtask        equ -294
signal          equ -324
wait            equ -318
allocsignal     equ -330
nodename        equ 10
forbid          equ -132
permit          equ -138
enable          equ -126
disable         equ -120
openlib         equ -408
closelib        equ -414
allocmem        equ -198
freemem         equ -210
findname        equ -276
KickMemPtr      equ 546
```

Schedule() qui bidouille lui aussi avec les interruptions! Ne cherchez pas d'informations sur les fonctions **Schedule**() et **ReSchedule**(): Commodore n'en a presque pas donné! Disons qu'elles servent à gérer la répartition du temps machine entre les différentes tâches.

Par contre, on peut très bien créer une tâche au départ, qui va s'endormir aussitôt, puis réveiller ensuite cette tâche avec un signal. Ce signal sera envoyé depuis l'interruption lorsqu'un vecteur est modifié, et la tâche réveillée se chargera d'appeler **DisplayAlert**(). Voilà la solution!

La création d'une tâche

Notre petit programme va donc procéder dès le départ à la création d'une tâche destinée à avertir l'utilisateur, sauf si elle s'y trouve déjà *(rappelons que ce programme fonctionne comme un interrupteur ON/OFF)*. Cette petite tâche agit comme un "démon". Ce n'est pas un processus, mais une simple tâche *(Task)* qui reste endormie, invisible. Elle ne prend pas de temps machine, et n'est réveillée qu'en cas de nécessité.

La création se fait au moyen de la fonction **AddTask**(). Cette fonction prend trois paramètres en entrée: A2 pointe sur une zone qui contient le code machine à exécuter dès le départ *(Initial PC)*. A3 pointe sur le code à exécuter lorsque la tâche rencontrera le dernier RTS. Si A3 est nul, le système place au sommet de la pile de la tâche l'adresse standard de fin de programme, qui libère la mémoire allouée par **AllocEntry**() et élimine la tâche par un **RemTask**(). Enfin, on place dans A1 l'adresse d'une nouvelle structure "Task" correctement initialisée. Voici le détail de cette structure:

```
struct Task {
struct Node tc_Node;
UBYTE  tc_Flags;            drapeaux (utilisés par le système)
UBYTE  tc_State;            état (waiting, running, ready, etc...)
BYTE   tc_IDNestCnt;        compteur pour disable()
BYTE   tc_TDNestCnt;        compteur pour forbid()
ULONG  tc_SigAlloc;         signaux alloués
ULONG  tc_SigWait;          signaux attendus
ULONG  tc_SigRecvd;         signaux reçus
ULONG  tc_SigExcept;        signaux provoquant une exception
UWORD  tc_TrapAlloc;        traps alloués (1 bit par trap)
UWORD  tc_TrapAble;         traps autorisés (16 traps possibles)
APTR   tc_ExceptData;       -> données pour exception
APTR   tc_ExceptCode;       -> code pour exception
APTR   tc_TrapData;         -> données pour trap
APTR   tc_TrapCode;         -> code pour trap
APTR   tc_SPReg;            pointeur de pile task
APTR   tc_SPLower;          -> limite basse de la pile task
APTR   tc_SPUpper;          -> limite haute
VOID   (*tc_Switch)();      -> routine invoquée avant perte CPU
VOID   (*tc_Launch)();      -> routine invoquée avant gain CPU
struct List tc_MemEntry;    liste de zones allouées avec AllocEntry()
APTR   tc_UserData;         pointeur disponible pour le programmeur
};
```

La signification des différents champs est relativement claire, mais certains d'entre eux doivent être explicités. Ainsi, **tc_ExceptData** et **tc_ExceptCode** sont utilisés en cas d'exception, au sens Exec *(et non au sens de l'exception du 68000)*. Une exception Exec est provoquée par un signal *(soft)* qui déroute la tache vers un traitement particulier, comme par exemple quand on tape <control C> pour arrêter un programme. tc_TrapData et tc_TrapCode sont utilisés en cas d'exception 68000, c'est à dire une erreur software *(division par zéro, violation de privilège, etc...)* ou un appel à l'instruction TRAP du 68000.

Les champs **tc_IDNestCnt** et **tc_TDNestCnt** servent respectivement à compter le nombre d'appels aux fonctions **disable()/enable()** et **forbid()/permit()**. Une dernière précision sur les champs **tc_Switch** et **tc_Launch**: ils pointent chacun vers une région mémoire qui contient une routine devant être exécutée lorsque la tâche perd ou reprend le contrôle du 68000 lors du task-switching.

Peu de champs doivent être initialisés au départ: **tc_SPUpper** doit pointer vers la limite supérieure de la pile de la tache, **tc_SPLower** pointe sur la limite inférieure de cette pile, et **tc_SPReg** est initialisé avec l'adresse de départ du pointeur de pile task, qui se trouve bien évidemment entre les 2 limites précédentes! Il faut donc avoir préalablement alloué de la mémoire pour la pile task. Une valeur de 1000 octets est souvent suffisante. Le CLI exécute toutes ses commandes avec une pile standard de 4000 octets.

Les signaux

Après avoir créé notre nouvelle tâche et ajouté l'interruption qui espionne certains vecteurs, notre programme se termine et quitte le système. La nouvelle tâche créée par **AddTask**() s'exécute immédiatement après sa création. Elle possède sa propre pile et sa propre zone de code, qui ont toutes deux été recopiées par le programme principal dans une zone mémoire allouée. Cette nouvelle tâche ne doit pas consommer de temps machine: elle attend simplement d'être réveillée par l'interruption si un vecteur est modifié. Elle sera réveillée à la réception d'un signal envoyé depuis l'interruption.

Exec gère un système de signaux pour les tâches: chacune peut se réserver jusqu'à 32 signaux différents, et attendre un ou plusieurs signaux à la fois. On utilisera la fonction **AllocSignal**() qui permet soit d'allouer un signal bien spécifié, dont le numéro *(de 0 à 31)* est transmis dans d0, ou bien le premier signal disponible sur le masque, lorsqu'on met -1 dans d0.

Nous laisserons à Exec le choix du signal que l'on va utiliser, en mettant -1 dans d0. Ceci nous garantit au moins l'obtention d'un signal, c'est pourquoi nous ne testerons pas si **AllocSignal**() a planté. Le résultat renvoyé est le numéro du signal alloué, que nous transformerons en masque binaire qui sera stocké dans la case **Signal Alloue**, visible depuis l'interruption.

Ensuite, la tâche n'a plus qu'à s'endormir paisiblement en attendant d'être réveillée par l'interruption. Dès le réveil, elle s'assure qu'elle a bien été réveillée par l'interruption, en comparant le masque reçu avec celui attendu, puis elle déclenche la fonction **DisplayAlert**() pour avertir l'utilisateur. Les adresses des vecteurs modifiés et originels sont transmis dans les cases **VectMod** et **VectOrg** par l'interruption. Cette dernière case nous sert également de sémaphore: si elle est différente de zéro, c'est qu'on a déjà réveillé la tâche et qu'on vient de lui transmettre les vecteurs. Dans ce cas, on ne fait rien. Ceci permet de n'envoyer depuis l'interruption qu'un seul signal de réveil, et non 50 signaux par seconde, ce qui finirait par planter tout le système!

Petit exercice ...

Je ne vous en dis pas plus pour aujourd'hui. Regardez attentivement le listing du programme: il est abondamment commenté et très facile à comprendre. Il comporte aussi une petite erreur de conception, assez facile à déceler, et qui pourra nous gêner sur les prochaines versions de CheckMem. Un numéro gratuit d'AmigaNews du mois Juillet sera offert au premier lecteur qui trouve l'erreur! A bientôt...

Gilles Soulet

soulet@irit.fr

soulet@eis.enac.dgac.fr

```
; offsets d'Intuition
displaybeep         equ -96
displayalert        equ -90

; offsets dos
output              equ -60
write               equ -48
close               equ -36
open                equ -30

; point d'entrée
entree  move.l execbase,a6      Base fondamentale à l'adresse 4
        lea intname,a1          ouverture Intuition
        jsr openlib(a6)
        beq kill                pas d'Intuition, on sort !
        move.l d0,intbase

        lea dosname,a1          dos.library necessaire ...
        jsr openlib(a6)         pour afficher les messages (puts)
        tst.l d0
        beq kill2               pas de dos: on sort avec Flash
        move.l d0,dosbase

        lea mess0,a0            affiche message de présentation
        jsr puts

; Ici, on recherche si notre interruption est déjà présente, auquel
; cas on devra l'enlever du système.
; On se place à l'Offset de l'interruption du raster (VBL), où l'on
; trouve une structure IntVector, dont le premier champs pointe
; sur la liste des noeuds
        lea NameIt,a1           nom de l'interruption
        lea rastervector(a6),a0 pointeur sur structure IntVector
        move.l (a0),a0          -> serverList
        jsr findname(a6)        Interrupt déjà présente?
        bne remit               Oui, il faut l'enlever
; Sinon, on va installer l'interruption et notre nouvelle tache...
; Pour commencer, on alloue la mémoire nécessaire.
```

```
        move.l #FinZone-DebutZone,d0    alloue zone suffisante
        move.l #$10000,d1       mémoire allouée remplie de 0
        jsr allocmem(a6)        allocation
        tst.l d0                résultat dans d0
        beq erreur_alloc        si nul, plus de mémoire !

; On recopie les structures, le code et les données:
        move.l d0,a5            préserve début zone recopiée
        lea DebutZone,a1        début de la zone à recopier
        move.l d0,a0            destination
        move.l #FinZone-DebutZone-1,d1
loop    move.b (a1)+,(a0)+
        dbf d1,loop             recopie ...

; Pendant qu'on lit les vecteurs et qu'on les stocke dans
; notre tampon, on interdit la commutation et les Interruptions !
        jsr disable(a6)                 Zone critique ...
        lea NameIt-DebutZone(a5),a0     début du nom
        move.l a0,is_Name(a5)           placé dans la structure
        lea CodeIt-DebutZone(a5),a0     début Code
        move.l a0,is_Code(a5)           placé dans la structure
        lea DataIt-DebutZone(a5),a0     début Données
        move.l a0,is_Data(a5)           placé dans la structure
        lea $64,a1                      adresse 1er vecteur 68000
        moveq #6,d1                     7 vecteurs d'Interruptions ...
sauveloop   move.l (a1)+,(a0)+
        dbf d1,sauveloop                ... préservés !

        move.l execbase,a1              base d'Exec
        lea KickMemPtr(a1),a1           pointeur sur vecteurs Kick
        moveq #2,d1                     3 vecteurs KickStart ...
sauveloop2  move.l (a1)+,(a0)+
        dbf d1,sauveloop2               ... préservés
        jsr enable(a6)                  autorise multi-tâche et Its

; On installe à présent une nouvelle tache "Démon" chargée
; de prévenir l'utilisateur en cas de modification de vecteur.
; Cette tache s'endort inmmédiatement, et sera réveillée depuis
; l'interruption.
            lea StructTask-DebutZone(a5),a1   a1 -> structure Task recopiée
            lea Pile-DebutZone(a5),a0         Pile recopiée
            move.l a0,tc_SPLower(a1)          @ inferieure Pile
            lea TaillePile(a0),a0
            move.l a0,tc_SPUpper(a1)          @ supérieure Pile
            move.l a0,tc_SPReg(a1)            Ptr de pile au départ
            move.b #1,ln_Type(a1)             Type du noeud : 1 = tache
            lea NomTache-DebutZone(a5),a0
            move.l a0,ln_Name(a1)             Nom de la tache

            lea EntreeTache-DebutZone(a5),a2     point d'entrée du code
            sub.l a3,a3                          sortie standard RemTask()
            jsr addtask(a6)                      tache ajoutée ...

; Installation de l'Interruption: On utilise AddIntServer().
; On passe en paramètre la pseudo-priorité (ici, 5) et un pointeur
; vers la structure correctement initialisée.
            move.l a5,a1                 début structure recopiée
            moveq #5,d0                  pseudo priorite VBL=5
            jsr addintserver(a6)         ajoute l'interruption !!!
            lea mess1,a0                 message interruption
            jsr puts                         installée
            bra.s sortie                 fin

; Ici, on doit enlever l'interruption
; On utilise la fonction RemIntServer()
; avec les mêmes paramètres ...
remit       move.l d0,d6                 préserve pointeur sur zone
            moveq #5,d0                  pseudo priorite VBL=5
            move.l d6,a1                 struture
            jsr remintserver(a6)         enlève serveur

; Si l'interruption était présente, c'est que la tache auxilliaire
; l'était aussi, auquel cas il faut également l'enlever !
            lea NomTache(pc),a1          Nom de notre tache
            jsr findtask(a6)             Cherche le noeud
            tst.l d0                     Si pas de noeud, on sort
            beq.s remit2                 mais ceci ne doit pas arriver !
            move.l d0,a1
            jsr remtask(a6)              tache éliminée impitoyablement
            lea mess4,a0                 message tache éliminée
            jsr puts

remit2      move.l d6,a1                 zone mémoire de la structure
            move.l #FinZone-DebutZone,d0    taille zone
            jsr freemem(a6)              libère mémoire de l'interrupt

            lea mess2,a0                 ChekMem quitte votre système
            jsr puts
            bra.s sortie

; sortie en cas d'allocation mémoire impossible pour l'interruption:
erreur_alloc lea mess3,a0                message d'erreur
            jsr puts

sortie      move.l dosbase,a1            ferme lib Dos
            jsr closelib(a6)
sortie2     move.l intbase,a1            ferme lib Intuition
            jsr closelib(a6)
            moveq #0,d0
kill        rts                          et on sort définitivement !!!

; Si on ne peut pas ouvrir la librairie dos, on envoie un
; flash sur l'écran, avec la fonction DisplayBeep()
; Cette fonction fait "flasher" l'écran dont l'adresse est
; passée en paramètre dans a0. Si a0 = 0, tous les écrans flashent...
kill2       move.l intbase,a6            base intuition
            sub.l a0,a0                  0 = flash sur tous les écran !
            jsr displaybeep(a6)          Flash d'écran + bruitage sur 2.1
            bra.s sortie2

;
; puts: affiche une chaine de caracteres dans la fenetre standard
; => a0 -> chaine , avec 1er octet = longueur de cette chaine
;puts       movem.l d7/a6,-(a7)
            move.l a0,d7                 sauve ptr sur chaine
            move.l dosbase,d0
            beq.s putsfin                si pas de librairie dos,
            movea.l d0,a6                on peut pas écrire
            jsr output(a6)               récupère canal sortie std
            move.l d0,d1                 si nul, pas de CLI
            beq.s putsfin
            move.l d7,a0                 chaine
            move.l d1,d7
            moveq #0,d3
            move.b (a0)+,d3              longueur (1er octet)
            move.l a0,d2                 pointeur
            jsr write(a6)                affiche !
putsfin     movem.l (a7)+,d7/a6
            rts

; Section des chaines
intname     dc.b "intuition.library",0
dosname     dc.b "dos.library",0

            even
mess0       dc.b mess1-mess0-1,10,"CheckMem 2.0 par Gillus(93)",10
mess1       dc.b mess2-mess1-1,"Interruption et démon installés ...",10,10
mess2       dc.b mess3-mess2-1,"CheckMem quitte votre system !",10,10
mess3       dc.b mess4-mess3-1,"Erreur d'allocation mémoire !!!",10,10
mess4       dc.b dummy1-mess4-1,"Interruption et démon éliminés ...",10

dummy1          dc.b "CheckMem, par Gilles SOULET (1993)",0
dummy2          dc.b "Pour tout renseignement, Mail: soulet@irit.fr",0

;-------------------------------------------------------------------------------
;------>>>>>> Ici commence la zone qui sera recopiée <<<<<<------
;-------------------------------------------------------------------------------
; Cette zone fera l'objet de modifs lors des prochaines versions.
DebutZone

; offsets de la structure Interrupt, ils sont
; utilisés pour accéder aux champs de cette structure.
is_Name     equ 10
is_Data     equ 14
is_Code     equ 18

; structure Interrupt elle-même:
structIt  dc.l 0        succ        maj par exec
            dc.l 0      pred        maj par exec
            dc.b 2      type IT : 2 = Interrupt
            dc.b 0      priorite dans la liste
            dc.l 0      is_Name = nom du noeud
            dc.l 0      is_Data = ptr sur tampons
            dc.l 0      is_Code = ptr sur le code

; Routine aux interruptions: elle teste les 7 vecteurs d'interruption
; 68000 ainsi que les 3 vecteurs KickMemPtr, KickTagPtr et KickCheckSum
```

```
; Il FAUT empiler les registres que l'on utilise !!!
; L'adresse du tampon des vecteurs sauvés (DataIt) est dans a1
CodeIt      movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
            move.l execbase,a6
            move.l a1,a4                Récupère tampon des vecteurs
            lea $64,a5                  base des vecteurs It 68000
            moveq #6,d1                 7 vecteurs It 68000
Tstloop     cmpm.l (a5)+,(a4)+          compare vecteur
            beq.s VectOk                vecteur It OK

; Ici, un des vecteurs d'Interruption a été modifié:
; On previent l'utilisateur avec notre fonction d'alerte VecAlerte
            bsr VecAlerte
VectOk      dbf d1,Tstloop              passe au vecteur suivant

; ensuite, on continue en consultant les vecteurs KickStart
            lea KickMemPtr(a6),a5
            moveq #2,d1                 3 vecteurs Kick dans execbase
Tstloop2    cmpm.l (a5)+,(a4)+          compare vecteur
            beq.s VectOk2               vecteur Kick OK
            bsr VecAlerte
VectOk2     dbf d1,Tstloop2             passe au vecteur suivant

Tstsortie   movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
            rts                         fin de l'interruption

; VecAlerte version 2.0: On va réveiller la tache qui va se
; charger d'avertir l'utilisateur qu'un des vecteurs a été modifié.
; Pour ce faire, on va utiliser la fonction DisplayAlert() d'Exec
; qui affiche un rectangle rouge clignotant caractéristique
;
; => a5 = adresse vecteur modifié + 4   (à cause de la post-indexation)
;    a4 = adresse vecteur original + 4
;
; Attention ! Les registres ont changés par rapport à la version 1.0
VecAlerte   lea VectOrg(pc),a1          Tache en court de travail?
            tst.l (a1)
            bne.s VectAlFin             oui, on fait rien
            subq.l #4,a4
            subq.l #4,a5
            move.l a5,(a1)+             Transmet les vecteurs
            move.l a4,(a1)
            lea NomTache(pc),a1         Nom de notre tache démoniaque ...
            jsr findtask(a6)            on cherche son noeud !
            tst.l d0
            beq.s VectAlFin             Pas de noeud, c'est un GROS PB !
            move.l d0,a1
            lea SignalAlloue(pc),a0
            move.l (a0),d0              Masque signal de réveil
            jsr signal(a6)              envoyé à la tache endormie
VectAlFin   rts                         ... et fin

; Voici le point d'entrée de la tache rajoutée par le programme principal.
;
; Dès le départ, la tâche cherche avec AllocSignal() un signal libre pour
; pouvoir être réveillée. Elle place le masque de ce signal dans la case
; SignalAlloue, puis elle s'endort avec Wait() et ne sera réveillée que par
; l'interruption lors d'une modification d'un vecteur, à l'aide du signal.
; A ce stade, nous ne sommes plus dans une interruption, donc on peut
; travailler tout à fait normalement.
; Les cases VectOrg et VectMod contiennent respectivement l'adresse
; du vecteur original dans le tampon, et l'adresse du vecteur
; correspondant ayant été modifié. Ces cases sont positionnées par
; l'interruption, qui transmet ainsi ces adresses à la tache.
; Elles servent également de sémaphores, car si elles sont non nulles,
; c'est que la tache a été activée et qu'il n'est pas nécessaire de
; lui envoyer à nouveau un signal.

EntreeTache move.l execbase,a6
            moveq #-1,d0                cherche n'importe quel signal
            jsr allocsignal(a6)         numéro signal dans d0
            lea SignalAlloue(pc),a3
            moveq #0,d1
            bset d0,d1                  masque ...
            move.l d1,(a3)              ...placé dans cette case
LoopTache   move.l execbase,a6
            move.l (a3),d0
            jsr wait(a6)                on s'endort paisiblement ...
            move.l (a3),d1              reprend masque signal attendu
            cmp.l d1,d0                 réveil par l'It?
            bne.s LoopTache             non, on méprise ce signal inconnu
            lea VectOrg(pc),a2
            move.l (a2)+,a4             recupere vecteur original ...
            move.l (a2),a5              ... et vecteur modifié
            move.l a4,d0

; cette petite routine converti un long (d0) en Hexadecimal, et le stocke en (a0)
; Petit exercice: je vous laisse le plaisir de comprendre comment elle marche.
convert     lea vecnum+43(pc),a0        endroit où l'on tape dans le message
            moveq #7,d1
conv0       move.l d0,d2
            and.l #$0000000f,d2
            add.b #$30,d2
            cmp.b #10+$30,d2
            blo.s conv1
            add.b #7,d2
conv1       move.b d2,-(a0)
            lsr.l #4,d0
            dbf d1,conv0

            lea intbase(pc),a6          récupère IntuitionBase sauvée
            move.l (a6),a6
            moveq #0,d0                 type = recoverable alert
            moveq #42,d1                hauteur du rectangle
            lea messalert(pc),a0
            jsr displayalert(a6)        rectangle orange clignotant !!!
            tst.l d0
            beq.s Okmodif               si bouton droit, on accepte modif.
            move.l (a4),(a5)            ici, correction ...
            bra.s TacheFin
Okmodif         move.l (a5),(a4)        .. et ici, on accepte !!!

TacheFin    lea VectOrg(pc),a2
            clr.l (a2)+                 RAZ des cases semaphores
            clr.l (a2)
            bra.s LoopTache             On repart au dodo ...

; Tampon de stockage: c'est ici que l'on mémorise les 10 vecteurs
; Cette adresse est automatiquement passée dans le registre a1
; par le serveur d'interruption
DataIt          ds.l    10          7 Vecteurs It + 3 Vecteurs Kick
                even
NameIt          dc.b    "VBL/CheckMem_It",0    nom de l'interruption

dosbase         dc.l    0       Ptr sur lib Dos
intbase         dc.l    0       Ptr sur lib Intuition
VectOrg         dc.l    0       adresse vecteur original
VectMod         dc.l    0       adresse vecteur modifié
SignalAlloue    dc.l    0       ceci est le numéro du signal alloué

; Structure d'alerte:
                even
messalert       dc.b    0,80    x
                dc.b    14      y
vecnum
; Attention  le dernier des 8 points doit impérativement être le 43eme
; caractère de la ligne suivante, car on écrit à cet endroit avec la fonction
; qui convertit un long en hexa.
        dc.b "!! Attention ! Le vecteur système  ........ a été modifié !!",0
        dc.b    1
        dc.b    0,80    x
        dc.b    28      y
        dc.b "Bouton Gauche = Pas touche! Bouton Droit = Corrige-le !",0
        dc.b    0

                even
NomTache        dc.b    "VBL/CheckMem_Task",0
                even

; offsets de la structure Task
tc_SPReg        equ 54
tc_SPLower      equ 58
tc_SPUpper      equ 62
tc_State        equ 15

; offsets structure Noeud
ln_Type         equ 8
ln_Name         equ 10

StructTask      ds.l 92         Place réservée à la structure Task

TaillePile      equ 1000
Pile            ds.b TaillePile     1000 octets réservés pour la pile
                ds.l 4
FinZone
```

NewMakeLink

Programmation en assembleur

Suite de ReadLink voir AmigaNews n° 57

Chose promise, chose due: après avoir vu comment résoudre les liens AmigaDOS, voici de quoi en créer de tous poils...

Utilité publique

Si vous n'êtes pas encore convaincus de l'utilité et de la puissance des liens, c'est que vous n'avez peut-être pas bien saisi ce qu'ils sont et ce qu'ils permettent concrètement: pour un possesseur de disque dur, les liens sont au shell ce qu'Amidock est au Workbench. Pour les utilisateurs plus modestes, travaillant sur disquettes, il y a une application à mon avis très intéressante des liens: l'utilisateur type travaillant sur disquettes se sert en général peu du Workbench et donc beaucoup du shell; il boote sur sa disquette système, sur laquelle se trouvent les programmes dont il se sert le plus; seulement voilà, 880K c'est vite rempli, et nombreux sont les programmes qui se trouvent sur d'autres disquettes; et le problème c'est qu'il ne se souviendra pas toujours où se trouve tel ou tel programme, et il faudra qu'il joue du grille-pain et de la commande dir pour s'y retrouver.

Les liens symboliques peuvent supprimer cette perte de temps et l'énervement qu'elle engendre: au lieu de remplir la disquette système de programmes, il suffit de créer une sorte de catalogue de liens sur les programmes, en indiquant à chaque fois le nom du volume; il n'y aura plus, par la suite, qu'à taper le nom du programme dans le shell et l'AmigaDOS demandera gentiment d'insérer la disquette sur laquelle il se trouve en indiquant son nom. Sympathique, non? Si on considère en plus qu'on pourra indexer plus de 1000 programmes de cette façon sur une disquette dont le système n'occupe pas plus d'un tiers de la capacité, il n'y a vraiment pas besoin d'aller chercher plus loin d'autres arguments en faveur des liens.

Oui mais...

Malheureusement, les opérations du genre création de catalogue ne sont pas réalisables avec la commande MakeLink du shell 2.0, parce qu'elles mettent en jeu des liens symboliques. Si vous ne l'aviez pas encore compris, la routine proposée aujourd'hui va permettre de combler cette lacune: il s'agit d'une commande de remplacement, NewMakeLink, à MakeLink. Elle est 100% compatible avec MakeLink et accepte donc les mêmes options avec en plus une option SOFT (symbolique).

```
*****************
*                                        *
* NewMakeLink: commande shell de         *
*              remplacement de MakeLink  *
*                                        *
*  par Lionel GUILLANG pour A-News       *
*                                        *
*****************

        incdir   'DEV:IncludeII/'
        include  exec/exec_lib.i
        include  dos/dos.i
        include  dos/dosextens.i
        include  dos/dos_lib.i

CALL    macro
        jsr      _LVO1(a6)
        endm

Main    move.l   $4.w,a6
        moveq    #RETURN_OK,d6       ; code de retour
        lea      dosname(pc),a1
        moveq    #37,d0              ; KickStart 2.04 au moins
        CALL     OpenLibrary         ; ouvre doslib
        move.l   d0,a6
        move.l   a6,d0
        beq      exit                ; pas disponible

        CALL     Output              ; StdOut
        tst.l    d0                  ; existe ?
        beq      exit1               ; non

        move.l   #ML_Template,d1     ; options
        lea      ArgsArray,a3        ; zone longwords
        move.l   a3,d2
        moveq    #0,d3               ; pas de struct RDArgs
        CALL     ReadArgs            ; récupère les paramètres
        move.l   d0,a2               ; struct RDArgs
        move.l   a2,d0
        bne.s    Args_Ok             ; paramètres Ok
        bsr      Get_Error           ; erreur
        bra      exit1

Args_Ok move.l   4(a3),d1            ; nom dest
        moveq    #SHARED_LOCK,d2
        CALL     Lock
        move.l   d0,d4
        bne.s    Check               ; dest trouvée

        move.l   #NotFound_Fmt,d1
        pea      4(a3)               ; ptr nom dest
        move.l   (a7)+,d2
        CALL     VPrintf             ; problème dest
        bra      exit2

* le paramètre destination est correct
* on vérifie maintenant la validité du lien
Check   move.l   d4,d1               ; lock sur dest
        lea      InfoArray,a4        ; FIB
        move.l   a4,d2
        CALL     Examine             ; examine dest
        tst.l    d0
        bne.s    Ex_Ok
        bsr      Get_Error
        bra      exit3

Ex_Ok   tst.l    fib_DirEntryType(a4)
        bmi.s    Make_Link           ; fichier

* le lien renvoie à un répertoire:
* on teste s'il ne boucle pas sur son propre répertoire
        move.l   (a3),d1             ; nom lien
        CALL     PathPart            ; extrait chemin
        move.l   d0,a0
        move.b   (a0),d0
        clr.b    (a0)                ; que le chemin
        movem.l  d0/a0,-(a7)         ; préserve nom complet
        move.l   (a3),d1
        moveq    #SHARED_LOCK,d2
        CALL     Lock                ; sur le chemin du lien
        movem.l  (a7)+,d1/a0
```

La syntaxe de MakeLink est la suivante:

MakeLink [FROM] <nom du lien>
[TO] <nom dest> [HARD] [FORCE]

Et celle de NewMakeLink:

NewMakeLink [FROM] <nom du lien>
[TO] <nom dest> [SOFT] [FORCE]

La seule différence est le remplacement de l'option **HARD** qui ne servait à rien, par l'option **SOFT** qui, elle, sert à quelque chose; je suppose que l'option HARD était là en prévision d'une amélioration future de la commande. Je l'ai malgré tout remplacée par l'option SOFT *(inverse)* pour établir une certaine logique par rapport à la fonction MakeLink(): donc, si elle est omise, le lien sera, par défaut, de type matériel.

Le switch **FORCE** est obligatoire lorsqu'on veut créer un lien sur un répertoire; je l'ai conservé pour des raisons de compatibilité, bien que je n'aie pas vraiment compris la raison de son existence *(si ce n'est peut-être qu'en cas d'erreur, la suppression d'un lien sur un répertoire est un peu plus délicate que celle d'un lien sur un fichier?).*

Il faut noter que MakeLink n'autorise pas les boucles *(terminologie AmigaDOS)*; cela signifie, en clair, qu'on ne peut pas créer de lien sur le répertoire dans lequel le lien lui-même se trouverait si l'opération était possible.

Comment ça marche?

Pour ce qui est du fonctionnement de NewMakeLink, il n'y a rien de bien compliqué. La seule chose que l'on ait à faire est de préparer le terrain à la fonction MakeLink() qui se chargera de créer le lien. Cette fonction reçoit 3 paramètres en entrée:

```
succès =      MakeLink (nom,dest,soft)
                        D1  D2  D3
```

nom: nom du lien à créer.

dest: pointeur sur chemin *(lien symbolique)* ou lock sur chemin *(lien matériel).*

soft: TRUE pour un lien symbolique et FALSE pour un lien matériel.

Elle retourne en D0 une valeur booléenne (succès) pour indiquer si l'opération a réussi ou non.

La préparation consiste donc à:

- Récupérer les paramètres et options: ceci se fait facilement avec la fonction ReadArgs().
- Tester la validité de la destination: on demande pour cela un lock sur celle-ci, que l'on pourra réutiliser ultérieurement si le lien est matériel.
- Déterminer la nature de la destination: si c'est un fichier, on peut sauter directement à la création du lien. Sinon...
- Tester et empêcher une éventuelle tentative de boucle: pour cela on remonte, à partir du nom du lien, jusqu'à la racine de l'arborescence en comparant le lock de chaque répertoire trouvé à celui de la destination, à l'aide de la fonction SameLock(): si les deux locks correspondent au même répertoire, il y a tentative de boucle et une erreur est signalée.
- Tester la présence du mot-clé FORCE nécessaire à la création d'un lien sur un répertoire: s'il a été omis, signaler une erreur.

C'est tout! Il ne reste plus qu'à appeler MakeLink() avec les paramètres appropriés et sortir proprement.

Avis!

Pour conclure et avant de clore le chapitre sur les liens, j'ajouterai trois petites choses:

- Faites très attention lorsque vous détruisez un lien renvoyant à un répertoire: sous shell, un 'delete' se contentera d'éliminer le lien en question *(ce qu'on lui demande, d'ailleurs)*, mais dans un programme du genre Disk-Master ou Dir-Opus, c'est tout le répertoire physique qui passera à la trappe, en plus du lien! Donc, pas de gestes précipités...
- Les liens symboliques apparaissent, dans les répertoires, toujours comme des sous-répertoires, même s'ils renvoient à des fichiers: ceci vient de ce que le système utilise un code d'identification unique pour les liens symboliques *(pour plus de détails, reportez-vous au numéro 55, page 58)*; seul le Workbench, par l'intermédiaire de la fonction 'Information' du menu 'Icons', les visualise correctement.
- Et la transition est toute faite pour terminer en vous signalant que vous pouvez, sans aucun problème, créer des icônes à vos liens, de quelque nature qu'ils soient.

Voilà, si vous avez des questions, vous pouvez bien sûr écrire pour me les soumettre...

Lionel Guillang

```
        move.b  d1,(a0)             ; restore nom complet
        move.l  d0,d3               ; lock sur chemin lien
        bne.s   loop
        bsr     Get_Error           ; problème
        bra.s   exit3

* on remonte jusqu'à la racine
loop    move.l  d4,d1               ; lock sur dest
        move.l  d3,d2               ; lock sur chemin lien
        CALL    SameLock
        tst.l   d0                  ; locks sur même objet ?
        bne.s   Diff                ; non, pas le même dir
        move.l  d3,d1
        CALL    UnLock
        move.l  #LoopErr_Fmt,d1     ; boucle non-autorisée
        move.l  a3,d2
        CALL    VPrintf
        bra.s   exit3

Diff    move.l  d3,d1
        CALL    ParentDir           ; dir parent
        move.l  d3,d1
        move.l  d0,d3
        CALL    UnLock              ; libère lock précédent
        tst.l   d3                  ; racine ?
        bne.s   loop                ; non, on continue le test

* le lien n'est pas une boucle
* on teste la présence du mot-clé
        tst.l   12(a3)              ; FORCE ?
        bne.s   Make_Link           ; oui, c'est tout bon
        move.l  #LinkDirErr_TXT,d1
        CALL    PutStr              ; pas de lien sur un dir
        bra.s   exit3               ; sans FORCE !

* on peut maintenant tenter de créer le lien demandé
Make_Link
        movem.l (a3),d1-d3          ; nom lien, nom dest, switch
        tst.l   d3                  ; lien symbolique ?
        bne.s   dest_Ok             ; oui
        move.l  d4,d2               ; lock sur dest

dest_Ok CALL    MakeLink
        tst.l   d0
        bne.s   exit3               ; ça a marché !
        bsr     Get_Error           ; problème

exit3   move.l  d4,d1
        CALL    UnLock              ; libère lock dest
exit2   move.l  a2,d1
        CALL    FreeArgs            ; libère RDArgs
exit1   move.l  a6,a1
        move.l  $4.w,a6
        CALL    CloseLibrary        ; ferme doslib
exit    move.l  d6,d0               ; code de retour
        rts                         ; bye !

* détermine et affiche erreur
Get_Error
        CALL    IoErr
Print_Error
        move.l  d2,-(a7)
        move.l  d0,d1
        moveq   #0,d2
        CALL    PrintFault
        move.l  (a7)+,d2
        moveq   #RETURN_ERROR,d6
        rts

****************************************

ML_Template     dc.b    "FROM/A,TO/A,SOFT/S,FORCE/S",0
NotFound_Fmt    dc.b    "Can't find %s",10,0
LoopErr_Fmt     dc.b    "Link loop from %s to %s not allowed",10,0
LinkDirErr_TXT  dc.b    "Links to directories require use
                         of the FORCE"
                dc.b    " keyword",10,0
dosname         DOSNAME

                section MakeLink1,bss
InfoArray       ds.b    fib_SIZEOF
ArgsArray       ds.l    8
```

Dice partie 3

Les bibliothèques

Les bibliothèques partageables sont à la base de tout le système d'exploitation de l'Amiga, et elles constituent une de ses principales forces. En plus de celles fournies par Commodore (Exec, Dos, Graphics,...), le DPs permet de nous faciliter la vie (La majorité des Shells n'existeraient pas sans l'Arp.libraries).

Choses promises, choses dues... Voici l'utilisation de ces bibliothèques avec Dice. Chaque distribution programmeur d'une librairie devrait - doit - être accompagnée des fichiers suivants:

- Fichiers de docs,
- Fichiers includes .h *(et .i pour les addeptes de l'assembleur)*
- Fichiers objets dit de glue - voir plus loin -
- Les fichiers fd.

La PowerPacker.libraries

Je vais commencer par le plus simple: la PowerPacker.libraries V35.344 de la FredFish 678. Les fichiers includes concernant Dice sont les suivants:

- clib/powerpacker_protos.h qui contient les prototypes des fonctions.
- libraries/ppbase.h qui contient les définitions propres à la librairie.

Les répertoires **pragmas** et **proto** concernent les autres compilateurs, on les oublie donc. Dice nous permet de stocker ces fichiers dans un répertoire spécial nommé **pd**. Ceci facilite une mise à niveau future... Pour une installation 'propre', une hiérarchie identique à celle d'Amiga20 doit être créée:

```
Makedir Dinclude:pd/clib
Makedir Dinclude:pd/libraries
```

Le fait de faire **#include <libraries/ppbase.h>** ne suffit pas pour que le compilateur utilise les nouvelles fonctions: Iil lui faut aussi un 'gluecode' qui n'est en fait qu'une sorte de mode d'emploi pour le compilateur *(Où trouver ces fonctions, comment leur passer des arguments,...).* Pour une fois, des glues sont fournies pour Dice mais on va se dépêcher de les remplacer par les nôtres car elles ne sont pas suffisantes. Regardons dans DLIB: on voit que chaque **.lib** existe en plusieurs exemplaires:

amigal20.lib	**amigapl20.lib**	**amigarl20.lib**
amigarpl20.lib	**amigas20.lib**	**amigasp20.lib**
amigasr20.lib	**amigasrp20.lib**	

Par exemple en ce qui concerne simplement la bibliothèque Amiga.

Chaque version concerne un groupe d'options de Dcc *s.lib pour small-code, *p.lib pour le 'profiling',*r.lib pour le passage d'arguments par registres et toutes les combinaisons... FDTOLIB permet de créer les glues codes facilement à partir des fichiers .fd, avec la possibilité que les librairies soit ouvertes et fermées automatiquement.

```
fdtolib /fd/powerpacker_lib.fd -o
        PPs.lib -auto powerpacker.library
fdtolib /fd/powerpacker_lib.fd -o
        PPsp.lib -prof -auto powerpacker.library
```

Les fichiers créés *(PPs.lib & PPsp.lib)* sont à copier dans Dlib:. n'oubliez pas de créer aussi les PPsr.lib & PPsrp.lib si vous utilisez les passages par registres. Enfin un -lPP permettra à Dcc de linker notre glue. Pour ceux qui utilisent DiceConfig, ajouter PowerPacker, -lPP à la fin de dlib:diceconfig.cfg.

Req.library

Passons à un peu plus difficile: la Req.library. Ici, nous ne pouvons pas utiliser FDTOLIB car beaucoup de fonctions ne sont que des macros *(SimpleRequest() ne fait qu'appeler TwoGadRequest() mais en ne demandant qu'un gadget).* Par contre, des glues sont fournies pour d'autres compilateurs... On va oublier tout de suite les glues de l'Aztec car son code n'est pas standard. Ceux du Lattice sont parfaits. Les anciennes versions serviront à ceux qui utilisent un code long *(le copier en dlib:Reql.lib)* alors que les nouvelles concernent le code court *(dlibs: Reqs.lib).* Le seul problème est que l'ouverture ne sera pas automatique. FDTOLIB nous permet de créer seulement ce code avec l'option -AUTO. Ma version ne contenant pas de fichier .fd nous allons en créer un:

```
* Fichier Req.fd
##base _ReqBase
##bias 30
##public
##end
```

Vraiment très court! En fait FDTOLIB n'a besoin que de ##base _ReqBase. **fdtolib Req.fd -o req.o -AUTO req.library**
enfin un **join req.lib req.o dlib:req.lib** va créer la glue finale.

Problème de compatibilité avec les autres compilateurs: les fichiers includes fournis sont généralement destinés à d'autres compilateurs ce qui nous demande quelques adaptations: d'abord, Dice ne gère pas les #Pragras, un #define NO_PRAGMAS suffit généralement à les éliminer. Plus grave: Dice met les qualificateurs devant la définition des fonctions alors que le Lattice ou l'Aztec les mettent au millieu. Un des plus utilisés est __stdargs qui force le passage de paramètres par la pile. Son équivalent Dice est __stkargs mais un simple #define ne suffit pas. Prenons l'exemple du premier prototype de reqproto.h

```
void __stdargs SimpleRequest __PROTO((char *,...));
```

Après le préprocesseur, avec

```
#define __stdargs __stkargs
```

le fichier devient

```
void __stkargs SimpleRequest (char *,...);
```

ce qui provoque une erreur du compilateur

```
DC1: Warning Line 14 "dinclude:pd/clib/
        reqproto.h" 68:expected semicolon
```

car pour Dice la bonne syntaxe est:

```
stkargs void SimpleRequest __PROTO((char *,...));
```

Il est conseillé de ne pas modifier les fichiers fournis avec les bibliothèques. Supprimons donc ce qualificateur par un #define __stdargs. Ceci ne marchera que si le passage de paramètres est par la pile par défaut, dans le cas contraire *(options -mR,...),* une modification est obligatoire! On voit tout de suite que le désavantage de ne pas créer notre propre glue est que certaines options de Dice ne sont plus applicables. Plus de profilling, ni de passage de paramètres par les registres,... Bref, dans tous les cas un fichier .fd est toujours préférable à l'utilisation d'une glue fournie.

Enfin l'Arp.librarie

On va finir par le plus compliqué: l'Arp.librarie. Vous pouvez trouver la distribution de cette bibliothèque sur les disquettes de... l'Aztec C! Allez donc chez votre voisin qui a ce compilateur et copiez **l'archive de l'Arp. Ceci n'a rien d'illégal, & CE N'EST PAS DU PIRATAGE** car cette archive est du DP et donc librement copiable... Ce n'est pas le cas du reste de l'Aztec, donc on ne prend que l'Arp, et d'autres DPs si l'on veut, mais certainement pas le reste! Donc l'Arp est une des bibliotheques qui a aidé le plus les programmeurs sur Amiga. Pour l'utilisateur moyen, l'Arp fournit un requester puissant depuis longtemps, devenu inutile avec le 2.0 *(mais je rappelle que de nombreux Amiga sont toujours sous 1.3).*

Des rumeurs concernant l'Arp & les nouveaux OS Amiga ont tenté de faire croire à des incompatibilités. En réalité, l'Arp fournit deux choses distinctes:

- **Les commandes** *(& le AShell)* qui visent à remplacer l'environnement Shell du 1.x *(non sans raison d'ailleurs).* C'est vrai, certaines commandes sont incompatibles ou inutiles avec le 2.0, je conseille de les effacer lors d'un upgrade de l'OS. De toutes façons, utilisant CSH, cela fait longtemps que non C: ne contient plus que les commandes indispensables.
- **La Arp.librairie** qui est une bibliothèque qui facilite beaucoup la programmation du système. Elle est COMPATIBLE avec le 2.0, et toujours très utile. La majorité des Shell n'existerait pas sans l'Arp. Pour les incrédules, je rappelle que de nombreux Dps continuent à l'utiliser *(entre autres CSH)* même s'ils fonctionnent uniquement sous 2.0. Tout n'est pas rose cependant car elle contient aussi quelques bogues. Mais que le premier programme parfait lui jette la première disquette!

Les points étant mis sur les i, il est temps de l'ajouter a notre environnement de programmation. D'abord, évidemment FDtoLib va nous créer la glue... Cette bibliothèque devrait être la plus compliquée avais-je dit, mais pour le moment, rien que de très classique!. Attendez, ça arrive!

Comment diminuer la taille de nos programmes?

Souvenez-vous, *AmigaNews* vous avait parlé d'une manière de diminuer sensiblement la taille de nos exécutables en remplaçant les routines de codage du printf par une fonction de la ROM. Et bien, je vous propose mieux: totalement supprimer les **f/s/printf, puts** de notre code en utilisant ceux de l'Arp.

Première fonction: le puts. C'est la plus simple car le code de la glue est largement suffisant. Un simple #define puts Puts règlera le problème. Pour les autres fonctions à base de printf, un bout de code assembleur s'avère indispensable.

Dans le printf de dice, *(et aussi dans les versions 5.xx du LATTICE)*, les arguments du printf sont poussés dans la pile alors que pour celui d'Arp, un registre *(A4)* pointe sur les arguments, il correspond donc au **vprintf** de Dice. En plus, et c'est normal, le fprintf, qui, je le rappelle, écrit en direction d'un fichier, demande un FileHandler du Dos comme premier argument au lieu d'une structure FILE *(équivalent au fhprintf de Dice)*. Je ne vais parler que de printf & sprinf, mais ceci peut aussi se généraliser à fprintf. Ce qui rend la chose plus compliquée que pour les autres bibliotheques est que nous allons devoir créer la glue nous-même... et en assembleur. Certains prôneraient d'utiliser les mêmes noms que les fonctions à remplacer, de manière à les écraser, mais je préfère pouvoir accéder aux 2 fonctions, donc les 'nouvelles' fonctions auront comme préfixe LF, pour flatter ma mégalo! Voici donc l'appel de **LFPrintf**:

```
        section ,code
        xref    _ArpBase
        xdef    _LFPrintf
_LFPrintf:
        move.l  A6,-(A7)
        movea.l 8(sp),A0
        lea.l   $c(sp),A1
        movea.l ArpBase(A4),A6
        jsr     -228(A6)
        movea.l (A7)+,A6
        RTS
        END
```

Et celui de **LFSPrintf**:

```
        section ,code              <- c'est du code!
        xref    _ArpBase           <- On importe _ArpBase
        xdef    _LFSPrintf         <- & On exporte _LFSPrintf
_LFSPrintf:
        move.l  A6,-(A7)           <- On sauve A6
        movem.l 8(sp),D0/A0        <- Les 2 premiers arguments
                                      sont placer dans D0 & A0
        lea.l   $10(sp),A1         <- A1 pointe sur les autres
        movea.l ArpBase(A4),A6<- _ArpBase-> A6
        jsr     -642(A6)           <- Appel de SPrintf
        movea.l (A7)+,A6           <- On restore A6
        RTS
        END
```

Je rappelle que seul A6 doit être restoré, D0, D1 et A0 sont considérés comme des registres de scratch. Compiler le tout avec DAS. Lors de l'utilisation, n'oubliez pas de 'linker' ce code avec l'option -l mes_fonctions.o. Il faut aussi penser à prototyper nos fonctions:

```
extern int LFPrintf(const char *,...);
        // Remplacement pour printf, il utilise le printf
        // d'Arp.library. Attention, les entiers sont par defaut
        // sur 16 bits, les flottants ne sont pas accéssibles.

extern int LFSPrintf(char *,const char *,...);
        // Remplacement de sprintf. Même condition que LFPrintf
```

La prochaine fois, nous créerons notre propre bibliothèque de fonctions *(.lib)* grâce à **LibMake**.

Très important

Attention, certaines librairies utilisent une fonction de la Rom pour faire leur affichage *(l'Arp pour la serie des Printf & la Req pour ces requesters)*. Le point important est que pour ces fonctions les entiers sont sur 16 Bits par défaut, alors que Dice utilise 32 Bits lors du passage de paramètres *(même pour les shorts pour le moment)*. Il faut donc l'indiquer à la routine d'affichage en changeant les %d, %x & %u en %ld, %lx & %lu. Ceci est très important sinon le Guru risquera de se réveiller...

Laurent Faillie

Création d'une fenêtre Shell en Amos

AMOS et AmigaDos

Pas de fenêtre Shell? Qu'à cela ne tienne, on va s'en ouvrir une! Et en plus, on va même y faire un Dir, ou peut-être même un List...

Ouverture automatique d'une fenêtre de sortie

En retravaillant légèrement la routine CPRINT[] du mois dernier, on peut lui faire ouvrir automatiquement sa propre fenêtre de sortie si celle-ci n'existe pas, ce qui arrive dans le cas où la fenêtre shell a été fermée ou si le programme a été lancé depuis le Workbench.

Cependant, pour une question de pratique, on ne va pas ouvrir cette fenêtre avec l'instruction Open Port *(comme on l'a vu dans dans Amiga-News N°55, Mars 93)* mais en faisant directement appel aux fonctions Dos Open() et Close(). Il faudrait en effet gérer un troisième cas dans la procédure CPRINT[]... Il est vrai qu'en y regardant de plus près, cette solution serait plus courte que celle que je vous propose ici, mais elle ne nous permettrait pas de rediriger la sortie d'exécutables CLI, lancés depuis AMOS, dans cette fenêtre *(ceci fait l'objet de la seconde partie de cet article).*

Shéma de principe

Lors de l'appel de la procédure CPRINT[], si on n'a pas de pointeur sur une structure FileHandle (qui équivaut au numéro de canal de fichier en AMOS) dans la variable _DOS_HAN, on appelle la fonction Output(). Si celle-ci ne retourne pas de pointeur (pas de fenêtre CLI/Shell), on tente d'ouvrir une fenêtre par nos propres moyens en faisant appel à la procédure _WINDOPEN[POS_X, POS_Y, TAILLE_X, TAILLE_Y, NOM]. En cas d'erreur, on appelle la procédure _DOS_ERR qui se charge d'identifier l'erreur. Les codes d'erreur du Dos n'y figurent pas tous, mais les principaux y sont. Dans cette routine, à vous de trouver un moyen d'afficher le code d'erreur, qui se produit ici lorsqu'on ne peut pas ouvrir de fenêtre (cruel dilemne!). Notez que les procédures ont été conçues pour que le programme soit interrompu en cas d'erreur, d'où l'instruction End dans la procédure _DOS_ERR.

Dans le cas où on a ouvert notre propre fenêtre, on place True (-1) dans la variable CUSTOM. Ainsi, pour quitter le programme, on passe par la procédure _END qui se chargera de tout fermer, y compris notre fenêtre de sortie si nous l'avons ouverte.

Redirection des entrées/sorties d'une commande dans la fenêtre.

Il suffit de reprendre le programme de la première partie, d'y ajouter la procédure _WINDEXE[] et de remplacer la boucle principale par celle du second exemple.

Comment ça marche?

Pour lancer un exécutable à partir d'AMOS *(ou tout autre langage)*, on ouvre d'abord un fichier *(ou canal)* d'entrée/sortie, puis on transmet le pointeur sur le FileHandle ainsi obtenu à la fonction Execute(). D'habitude on ouvre NIL: *(E/S redirigées vers le néant absolu)*, alors qu'ici on transmet le FileHandle *(canal...)* de notre fenêtre, ce qui a donc pour effet, dans notre exemple, d'afficher le contenu de SYS:. Et comme pour l'ouverture des fenêtres, en cas d'erreur on passe la main à la procédure _DOS_ERR. A ce sujet, une petite suggestion pour les courageux: AMOS peut générer les mêmes erreurs que le Dos mais les erreurs correspondantes en AMOS n'ont malheureusement pas le même code. Essayez donc en mode direct Error 92. AMOS vous répond Disque non Dos, mais on est bien loin du code 225 du Dos pour la même erreur! Alors, avec un peu de courage, on peut facilement faire une table de conversion des codes d'erreurs pour les faire gérer directement par AMOS qui sera bien obligé de s'en débrouiller. Ce serait même carrément plus élégant, surtout si votre programme est lancé depuis le Workbench, car AMOS ouvrira une zolie boîte système pour afficher l'erreur...

Et voilà, la porte est ouverte! Pas la peine d'attendre plus longtemps pour programmer un programme d'archivage, ou plutôt l'interface graphique d'un programme d'archivage comme lha *(pas la peine de réinventer la poudre!)*. Et comme toujours, si vous avez des idées et/ou des suggestions, n'hésitez pas à en faire profiter les autres!

Avis aux programmeurs de logiciels Domaine Public en Amos: de récentes modifications d'AMOS ont rendu possible la récupération des écrans de vos programmes compilés *(bien entendu avec l'une des dernières versions du compilateur)*. Ce n'est pas pour copier vos graphiques et les réutiliser mais tout simplement pour avoir une 'photo' d'écran pour illustrer les tests dans Amiga DP. Alors si vous voulez qu'on voie vos programmes à l'oeuvre, pensez à acquérir la dernière version du compilateur. Et pour vous prouver que ceci n'est pas une pub, le KAF se fera un plaisir d'échanger la dernière version du compilateur contre vos réalisations distribuées en DP.

Denis Bernard

Klub Amos France BP 133
18003 Bourges Cedex


```
' AMOS et AmigaDos (3)
' Exemple 2
'------------------------------------------------
' Variables globales de gestion des entrées sorties
Global _DOS_HAN,CUSTOM
'------------------------------------------------
' BOUCLE PRINCIPALE
'------------------------------------------------
' On utilise CPRINT pour initialiser la fenêtre
CPRINT['Coucou !']
' et on lance la commande Dir (du Shell) qui
' affichera tout dans notre fenêtre
_WINDEXE["Dir SYS:"]
Wait 200
_END
'------------------------------------------------
' PROCEDURES
'------------------------------------------------
Procedure CPRINT[A$]
Procedure _END
Procedure
_WINDOPEN[X,Y,XX,YY,NAME$]
Procedure _WINDCLOSE
Procedure _WINDEXE[COM$]
   If _DOS_HAN<>0
      ' Appel de la fonction Dos Execute()
      Dreg(1)=Varptr(COM$)
      Dreg(2)=0
      Dreg(3)=_DOS_HAN
      X=Doscall(-222)
      If X<>0
            Pop Proc
      End If
   End If
   ' en cas d'erreur
   _DOS_ERR
End Proc
Procedure _DOS_ERR
```

```
'> Sorties CON
'> Sorties texte vers fenêtre CLI
'   ou écran AMOS
'   Si la fenêtre CLI n'existe pas, le programme
'   en ouvre une automatiquement
' Par Denis BERNARD pour Amiga News
'------------------------------------------------
' Variables globales de gestion des entrées sorties
Global _DOS_HAN,CUSTOM
'------------------------------------------------
' BOUCLE PRINCIPALE  BOUCLE PRINCIPALE
'------------------------------------------------
CPRINT["Hello World !"]
Wait 200
_END
'------------------------------------------------
' PROCEDURES            PROCEDURES
'------------------------------------------------
Procedure CPRINT[A$]
   If Prg State<>-1
      ' programme interprété -> écran AMOS
      Print A$
   Else
      ' programme compilé -> fenêtre CLI
      If _DOS_HAN=0
            ' appel de la fonction Dos Output()
            _DOS_HAN=Doscall(-60)
            If _DOS_HAN=0
                  ' Si on n'a pas obtenu de structure FileHandle
                  ' on ouvre sa propre fenêtre
                  _WINDOPEN[0,11,640,100,"Sortie AMOS"]
                  CUSTOM=True
            End If
      End If
      A$=A$+Chr$(10)
      Dreg(1)=_DOS_HAN
      Dreg(2)=Varptr(A$)
      Dreg(3)=Len(A$)
      ' Appel de la fonction Dos Write()
      F=Doscall(-48)
   End If
End Proc
Procedure _END
   ' Fermez ici tout ce que vous devez fermer
   ' -> Boibliothèques, fichiers, port serie, etc...
   If CUSTOM
      _WINDCLOSE
   End If
End Proc
Procedure _WINDOPEN[X,Y,XX,YY,NAME$]
   ' Conversion des caractéristiques de
   ' la fenêtre en nom de fichier
   X$=Str$(X) : Y$=Str$(Y) : XX$=Str$(XX) : YY$=Str$(YY)
   CON$="CON:"+X$+"/"+Y$+"/"+XX$+"/"+YY$+"/"
   CON$=CON$-" "+NAME$
   CON$=CON$+Chr$(0)
   ' Appel de la fonction Dos Open()
   Dreg(1)=Varptr(CON$)
   Dreg(2)=1005
   _DOS_HAN=Doscall(-30)
   ' Erreur ?
   If _DOS_HAN=0
      _DOS_ERR
   End If
End Proc
Procedure _WINDCLOSE
   If _DOS_HAN<>0
      ' Appel de la fonction Dos Close()
      Dreg(1)=_DOS_HAN
      X=Doscall(-36)
      If X<>0
            ' Fermeture OK
            Pop Proc
      End If
   End If
   ' En Cas d'erreur
   _DOS_ERR
End Proc
Procedure _DOS_ERR
   ' en cas d'erreur
   ' appel de la fonction Dos IoErr()
   ERR=Doscall(-132)

   Repeat
      Read I,A$
   Until I=999 or I=ERR
   ' Placez ici votre routine de gestion d'erreur
   ' Le message correspondant à l'erreur est dans
   ' la variable A$ et le code d'erreur dans I.
   End
   Data 103,"Mémoire insuffisante"
   Data 120,"Ligne d'argument incorrecte ou trop longue"
   Data 121,"Fichier non exécutable"
   Data 122,"Bibliothèque résidente non valide"
   Data 202,"Objet en utilisation"
   Data 203,"L'objet existe déjà"
   Data 204,"Répertoire non trouvé"
   Data 205,"Objet non trouvé"
   Data 206,"Description de fenêtre non valide"
   Data 209,"Paquet de commande inconnu"
   Data 210,"Nom d'objet incorrect"
   Data 211,"Verrou incorrect"
   Data 212,"L'objet est de type incorrect"
   Data 213,"Disque non validé"
   Data 218,"Périphérique ou volume inexistant"
   Data 224,"Le fichier est protégé en lecture"
   Data 225,"Disque non Dos"
   Data 226,"Pas de disque dans le lecteur"
End Proc
```

IMAGINE

Le pas à pas...

Le mois dernier Imagine 2.0 vous a déja dévoilé quelques uns de ses secrets. Les opérations boléennes ne devraient plus vous effrayer outre mesure...

L'astuce du mois

En étudiant le DETAIL EDITOR, nous pouvons noter qu'il contient toutes les manipulations nécessaires à une parfaite modélisation. Voici une petite astuce qui vous permettra de modéliser vos textes en 3 D sans faire appel à la commande FUNCTIONS/ ADD/ OBJECT FONT qui n'est pas particulièrement efficace puisqu'on ne peut utiliser que les fontes présentes dans le tiroir FONT du système.

Pour les joyeux possesseurs de DELUXE PAINT IV, créez, en 2 couleurs, la ligne de texte que vous voulez utiliser sous **IMAGINE** (noir et blanc) avec la police de votre choix (de préférence au dessus de 70). Sauvez ensuite cette ligne en tant que brosse.

Dans le DETAIL EDITOR de Imagine, appelez votre brosse par la commande OBJECT/ CONVERT IFF ILBM.

Vous avez ensuite la possibilité de lui adjoindre des faces ou non.

Voici un petit exercice qui peut être utilisé dans bon nombre d'applications.

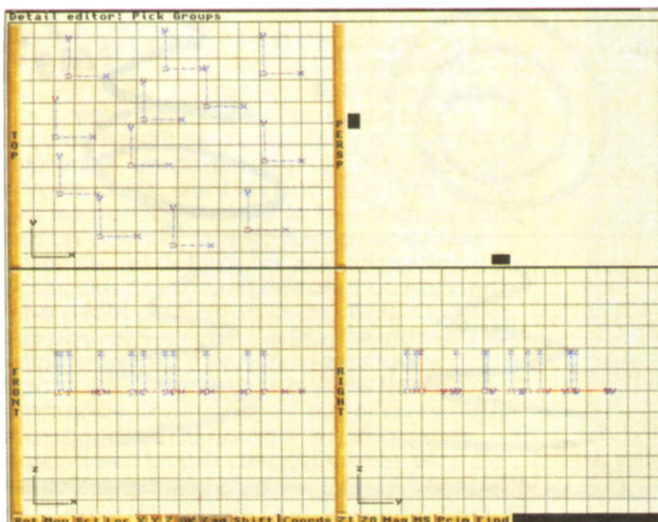
Cette fonction est aussi applicable pour toute transformation d'objets 2D en 3D.

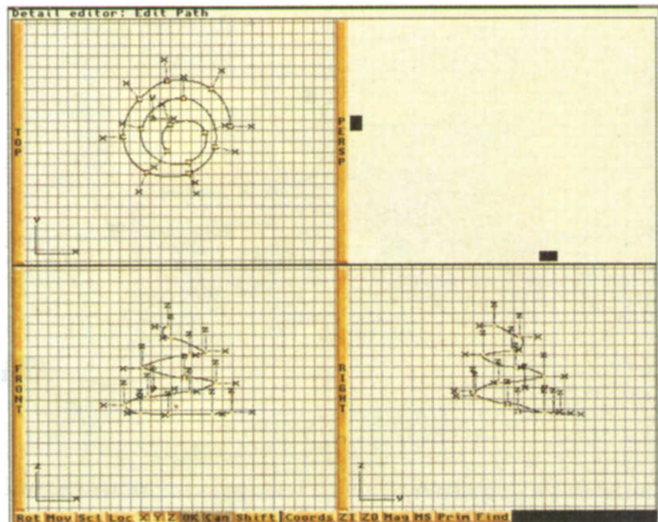


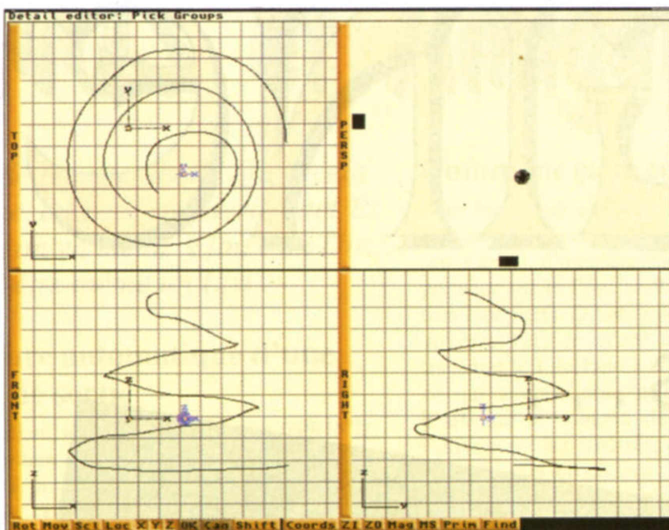
L'exercice

En côtoyant les utilisateurs d'Imagine un problème revient souvent: comment modéliser un lacet, un trombone ou ce genre d'objets... En modélisation CAO, il est des opérations particulièrement difficiles à réaliser. Celle du lacet doit être conçue avec soin. L'exercice que nous allons faire maintenant est destiné à tous ceux qui à un moment ou à un autre seront confrontés à ce problème (photo1 Rendu).

Ouvrons un nouveau projet dans le PROJECT EDITOR. Appelons le LACET puis un sous projet SPIRALE.







■ En premier lieu, il nous faut créer le trajet de notre lacet. Pour ce faire, nous allons appeler plusieurs axes qui reliés les uns aux autres vont former le chemin de notre lacet. J'effectue donc la manipulation suivante 11 fois :

FUNCTIONS/ADD/AXIS.

A chaque fois que vous créez un nouvel axe (AXIS), déplacez-le à partir de la vue TOP et positionnez le quelque part dans votre écran (photo 1).

■ Lorsque vous avez positionné vos 11 axes, faites la commande

PICK SELECT/PICK ALL, ainsi, tous nos axes seront sélectionnés.

■ Maintenant, il nous faut grouper tous ces axes pour former un chemin. Pour cela faites OBJECT/MAKE PATH.

Votre chemin est créé, il vous faut maintenant lui donner exactement la forme que vous désirez.

■ Pour cela, il nous faut éditer notre PATH de manière à pouvoir le paramétrer.

■ Veillez à ce que votre chemin soit sélectionné (F1) puis faites

MODE/EDIT PATH

Vous vous apercevrez que votre chemin est caractérisé par tous les axes que vous avez créés. Chacun d'entre eux peut être déplacé et peut tourner selon l'axe des X, Y ou Z. En sélectionnant les axes un par un et en utilisant les fonctions MOVE et SCALE du menu rapide en bas de l'écran , vous pouvez donc les placer à votre convenance (photo2).

■ Lorsque vous avez donné à votre chemin la forme que vous désirez, faites MODE/PICK GROUP: votre chemin est créé.

■ Nous allons maintenant appeler la forme que nous allons extruder le long du chemin. Dans le cas présent, prenons un disque. (PRIM/DISK).

Laissons lui ses valeurs par défaut, sélectionnons le (F1) et agrandissons le (ou réduisons le) pour qu'il soit comme montré sur la photo 3.

Voici le moment de vérité

■ Sélectionnez votre disk puis faites OBJECT/ MOLD et cliquez sur la commande EXTRUD.

Nous allons réaliser une extrusion le long du PATH.

■ Cliquez donc sur le requester ALONG PATH ainsi que sur ALIGN Y TO PATH (On donne ici la commande à notre disque de rester quoi qu'il arrive perpendiculaire au PATH).

Il nous faut maintenant donner le nom du chemin que l'extrusion doit suivre.Dans le requester PATH tapez AXIS.11:

Il s'agit du nom du PATH donné par défaut.(si vous avez 10 AXES le nom sera AXIS.10 etc...). Si votre extrusion ne fonctionne pas, le soft aura donné un autre nom à votre chemin. Pour le connaître faites PICK/SELECT FIND REQUESTER

Vous aurez le nom de tous vos objets et chemins du projet. Mémorisez le et tapez le dans le requester d'extrusion.

■ Vous donnerez aussi le nombre de sections dans l'extrusion: tapez 40 dans le requester SECTION (photo4).

■ Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur PERFORM et vous verrez votre objet se créer le long du PATH. Vous avez alors votre objet modélisé (photo 5).

Cette opération s'avère très utile lorsque l'on est confronté à la mise en place de canalisations à l'intérieur de projets architecturaux, ainsi que pour la modélisation d'objets tels que trombones, tire-bouchons etc...

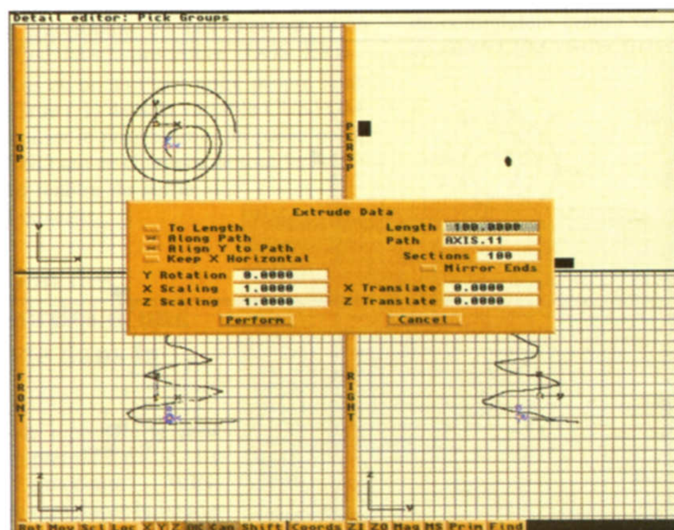
Pour ceux qui s'étonneront des exercices proposés, sachez seulement que je m'efforce d'expliquer un certain nombre de fonctions d'Imagine mais qu'il n'est pas dans mes intentions de vous faire modéliser un objet existant.

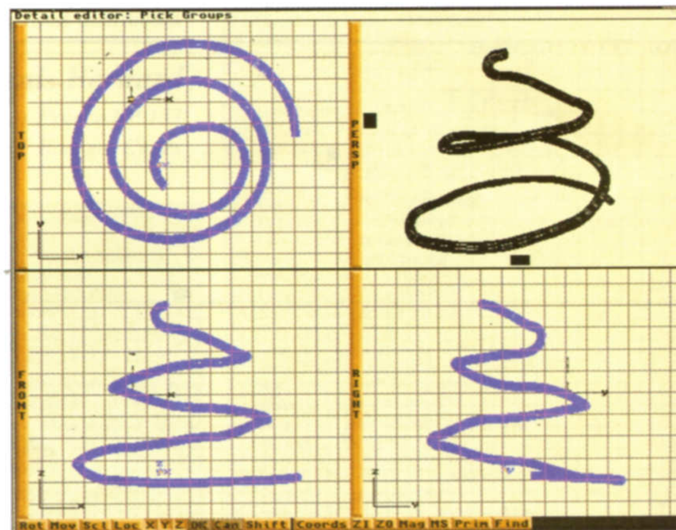
Lorsque les differentes fonctions présentées vous seront familiéres, vous parviendrez de vous même a ce genre de conception.

En attendant, modélisez bien.....

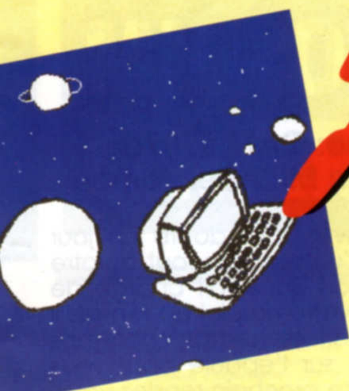
Marc Jeanjean

Test réalisé avec la configuration suivante:
1AMIGA 4000 14 Mo DD 120 Mo, 1 Ecran Multisynchro NEC 3D, Imagine 2.0



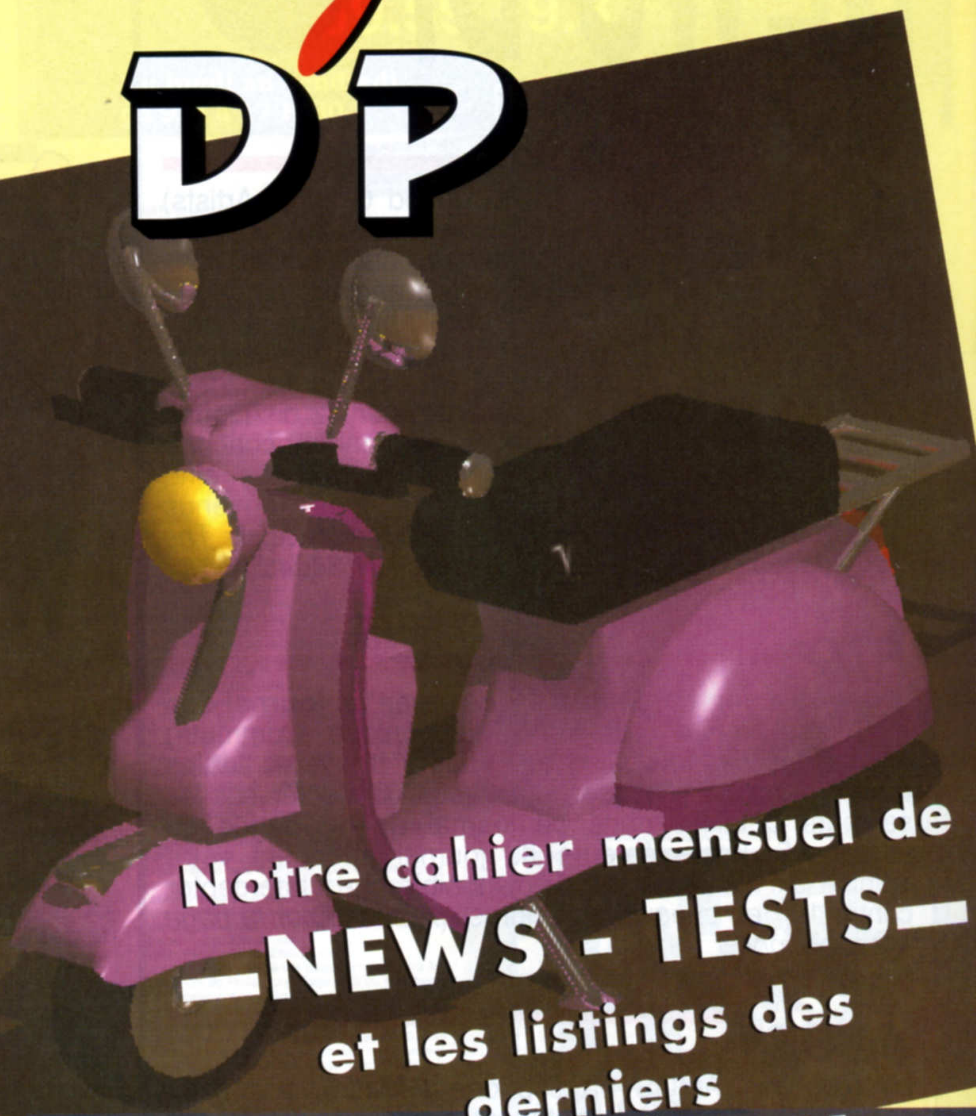


Amiga DP



Edito

Avouez que l'on aimerait bien faire un petit tour au bord de la plage avec ce superbe scooter réalisé par Jérôme Grandsire. Ces images sont extraites d'une collection diffusée par l'association SiliconeDP. J'espère que les habitués d'AmigaDP nous auront finalement retrouvés dans les pages d'AmigaNews et que cette formule leur conviendra. D'ailleurs, nous sommes à l'écoute de vos critiques.



Notre cahier mensuel de

NEWS - TESTS

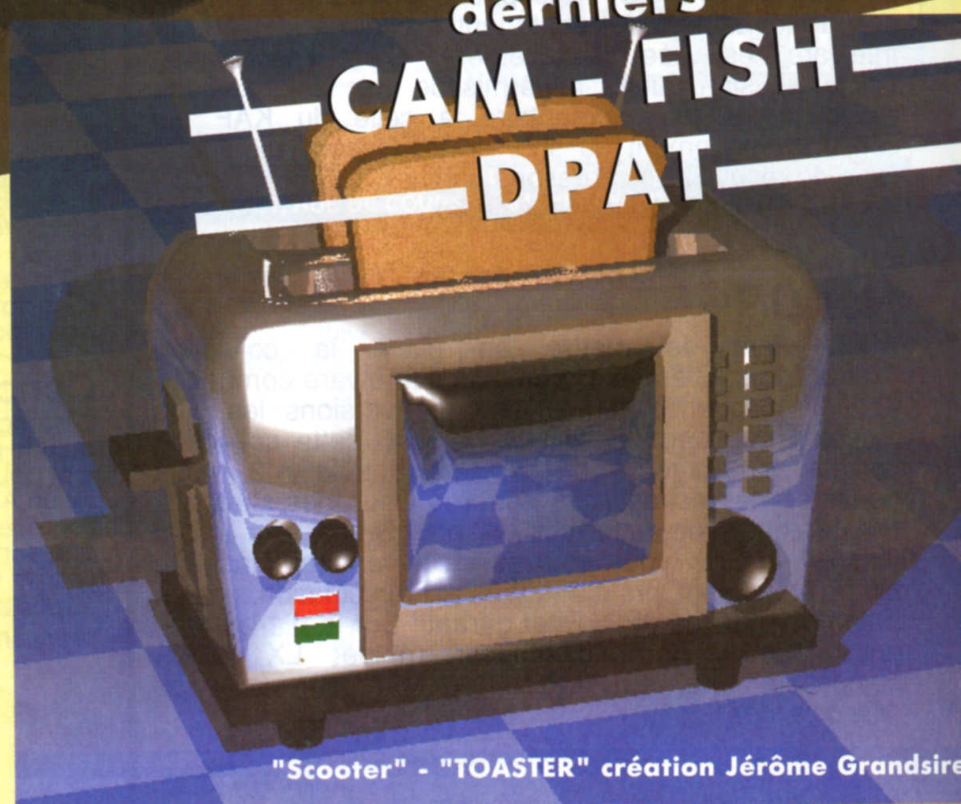
et les listings des derniers

CAM - FISH

DPAT

DP MODE D'EMPLOI

Au fil des pages de la partie DP, vous allez repérer des logiciels qui vous intéressent. Pour vous les procurer, il suffit de contacter, par courrier de préférence, un distributeur ou une association de votre choix, dont les coordonnées figurent dans les publicités et sur la liste 'Associations. Dans un premier temps, vous pourrez leur demander un catalogue, sur disquette ou sur papier, des DP qu'ils distribuent en échange d'une petite participation aux frais. Ou bien, vous pouvez leur demander directement les logiciels désirés, s'ils annoncent leur disponibilité, en joignant à votre bon de commande, manuscrit ou autre, un chèque correspondant au nombre de disquettes demandées. Le prix des disquettes est généralement aux alentours de 15 francs. Ce prix couvre les frais de port, la duplication, et le support.



"Scooter" - "TOASTER" création Jérôme Grandsire

NEWS DP



Newsflash

En direct des Pays-Bas, **UGA** (United Graphic Artists) nous a fait parvenir '**Amiga Newsflash 29**' nouvelle formule et désormais *licenseware*, qui contient des utilitaires, des heures de lecture (en anglais) ainsi que des modules de musique excellents car il sont sélectionnés tous les mois parmi un grand nombre, les meilleurs étant récompensés et distribués dans Newsflash. UGA nous propose également 2 disquettes de la série '**Private Collection**' qui contiennent chacune une dizaine de modules composés durant les cinq dernières années, dont certains titres devenus classiques. *UGA, P.O Box 881, 3700 AW Zeist, The Netherlands, tél: +31 3404 53531 fax: +31 3404 53531*

RTC

L'association **Interceptor** vient de créer '**Le journal des RTC sur Amiga**' (Réseau Téléphonique Commuté) destiné aux fanas du minitel. Vous y trouverez toutes les informations pratiques pour vous connecter sur les serveurs détaillés dans ce journal de 12 pages au format A5. Les créateurs du journal attendent votre opinion sur ce petit fanzine disponible chez Interceptor contre 10F en chèque ou timbres. *(Adresse sur la page "Associations")*

AMOS

La collection AMOS francophone **FAMOS**, parrainée par François Lionet et contenant exclusivement du DP freeware, est née officiellement. C'est l'association Orion Diffusion qui lui a permis de voir le jour. Cette collection est complémentaire à celle du KAF qui contient uniquement du shareware. L'association sera ravie de recevoir vos créations originales. Club FAMOS, BP 262, 59306 Valenciennes cedex

Hot DP

Attila vient de mettre en place la collection **AmigaTools**. C'est une collection shareware compensé (22F la disquette) qui contient les versions les plus récentes des derniers DP. A ce jour, cette collection compte 15 numéros disponibles. Sur le n°2, vous trouverez des échantillons sonores issus des sketches des 'Guignols de l'info' sur Canal+. Grâce à la *locale* (OS 2.1 et 3.0), vous pourrez facilement remplacer le bip se produisant lors d'une fausse manipulation, par un 'Ben pourquoi' de JPP. Effet garanti! Sur le n°14, il y a, entre autres, un désarchiveur rapide: LX (17K), compatible Lha, Lz, etc... *(Adresse sur la page "Associations")*

ACalentools



Origine: CAM #707a
Auteur: Michael Janich

Vous avez sans doute un jour rêvé d'un serviteur tout à votre dévotion qui serait chargé de gérer votre emploi du temps. Il viendrait de temps en temps vous taper sur l'épaule pour vous rappeler votre prochain rendez-vous, vous alerter à propos du changement d'heure, vous faire penser à votre déclaration d'impôts, rappeler un ami au téléphone, penser à votre cours hebdomadaire, etc... à condition d'avoir: un Amiga 2.x ou plus que vous allumiez régulièrement, une horloge Amiga toujours à l'heure (sauvegardée par batterie), un flicker fixer (ou des yeux résistants) car ACalentool marche en hires entrelacé, une bonne connaissance de l'anglais. Il vous faudra aussi effectuer la saisie de vos données et peut être celles de votre entourage. ACalentool se propose alors d'exécuter vos consignes et de vous alerter le moment venue.

Essai du programme

Il peut être lancé depuis le workbench ou depuis un CLI avec une multitude d'arguments. Il se présente par défaut à la page du jour actuel avec sa liste de messages préenregistrés. Il est très facile avec quelques clics de souris d'aller à un jour, une semaine, un mois ou une année de votre choix. On peut rentrer alors les textes avec une heure donnée et avec la fonction "edit appointment", il est possible de préciser le répétitivité du rendez-vous, les réglages des alarmes, avec beaucoup de possibilités très pratiques. Par exemple, on peut d'un seul coup préciser pour tous les mardis à venir un rendez vous, il est possible aussi de dire que se sera le 1er et le 3ème mardi du mois. Mais la doc n'est pas adaptée à l'Amiga. Exemple: un bouton nommé mouse-RB (right button) ou mouse-LB (left button) est facile à trouver sur la souris Amiga. Ce qui n'est pas le bouton mouse-MB? (page 9 de la doc middle button). Cette doc parle de boutons, de drapeaux, etc... invisibles. Il faut donc retrouver les procédures et ce n'est pas toujours évident. On peut éditer directement le fichier "appointments" à l'aide de la doc. C'est assez facile à faire, chaque code étant commenté. Mais à l'essai, un rendez-vous hebdomadaire du mardi se trouve écrit le mercredi si on arrive à ce jour par "next" (par date croissante) et se trouve écrit le lundi si on y arrive par "prev" (par date décroissante) ?

Conclusion

Ce programme est plein de promesses mais ce n'est là qu'une préversion (v0.84) d'une conversion de XCalentool pour ordinateurs Sun. Cette conversion a été faite sur un A3000T en mode NTSC-hires-interlace; configuration que n'a pas le commun des amigars ce qui explique sans doute les problèmes. Espérons qu'une prochaine version avec une doc adaptée, fonctionnant aussi bien en basse résolution, vienne bientôt, car ce programme est très riche en possibilités.

Gilbert Torel

++ Compatible A500 Plus et A600
+++ Compatible A1200

2792 - HIRED GUNS DEMO +++
Démonstration jouable de ce tout nouveau jeu de chez Psygnosis, où vous pouvez diriger 4 personnages dans des décors futuristes. Fonctionnement dans le genre de Dragon Master, avec quatre tableaux en simultané, les graphismes sont magnifiques, les bruitages sont également très bien faits. un must !

2795 - SYS INFO 3.11 +++
Toute nouvelle version de cet utilitaire qui vous permet d'évaluer les caractéristiques et performances de tout Amiga. Compatible système 3.0.

2796 - ARABIAN NIGHTS +++
Démo jouable d'un très beau jeu de plateformes produit par la société Krisalis où vous devrez parcourir des donjeons truffés de pièges... à l'époque des Kalifs.

2797 - ALIEN 3 +++
Démo jouable de ce jeu où vous devez parcourir des labyrinthes où de terribles Aliens vous traqueront. Un peu brutal, mais très bien réalisé.

2798 - BEST GFX PARTY II +++
Slide-Show de très très belles images, l'un des plus beaux disponibles sur Amiga ! Exceptionnel !

2800 - ENTITY DEMO +++
Version de démonstration jouable d'un jeu de tir produit par Loriciel où une femme guerrière doit combattre de très nombreux ennemis dans une jungle peuplée de bestioles préhistoriques !

2803 - INSCRIPT 1.1
Logiciel de titrage vidéo très complet disposant de très nombreuses fonctions : le texte est totalement éditable à l'écran après avoir été placé, et peut être sauvegardé puis relu en tant que data, il peut être placé en superposition sur une image IFF, déplacé puis édité sans altérer celle-ci, le nombre de polices utilisables en simultané n'est limité que par la RAM disponible, les écrans peuvent être sauvegardés en IFF et aussi en animations... Fonction UNDO sur 99 niveaux ! Fonctions d'alignement et d'enrichissement des textes très évoluées, support des fontes Outline 2.0 et des Color-Fonts. Très facile d'utilisation, totalement à la souris ! Module d'aide à la gestion du script (dans le genre de l'éditeur de Scala). Sauvegarde des différentes configurations définies : résolutions, palettes, fontes préchargées... etc. Importante documentation en anglais sur le disk. Sans doute l'un des meilleurs utilitaires disponibles en DP ! Un shareware très abouti !!!

2809 - V-MORPH 2b +++
Un véritable logiciel de morphing ! Hé oui, ça existe aussi en Domaine Public ! Vous choisissez une image d'origine puis une de destination et le logiciel calculera la transformation progressive de l'une en l'autre, l'ensemble des phases intermédiaires sont générées automatiquement ! L'interface graphique (qui ressemble beaucoup au niveau de son principe d'utilisation au logiciel Cinemorph de GVP) est très conviviale et le logiciel dans son ensemble très simple d'emploi ! Il est conseillé, comme pour tous les logiciels de morphing, de posséder pas mal de mémoire, et de préférence un disque dur. Un utilitaire indispensable, à posséder absolument !!!

2810 - SPACEBALLS +++ (1 Mo de CHIP)
Fantastique démonstration de ce qu'il est possible de faire avec un Amiga (on n'est pas près de voir ça sur PC !!!). Sur un fond de House Music, admirez la souplesse d'une démonstration de danse en temps réel, les animations sont plus que fluides, elles sont carrément réalistes et l'ensemble des effets graphiques visuels stroboscopiques donnent un rythme endiablé à cette longue démonstration... A voir très vite...

2812 - LETHAL EXIT +++
Une autre très très belle mégadémo impressionnante...où tout va très vite, les animations géométriques très rapides défilent à vive allure sur une musique très rythmée... Excellente production !!!

824 - VIRUS CHECKER V 6.2 +++
Sans doute le plus connu et le plus utilisé des anti-virus dans sa dernière version. Une valeur sûre !

2825 - SAMPLES LES GUIGNOLS DE L'INFO +++
Série de samples (échantillons sonores au format IFF), à utiliser dans vos démos, avec soundtracker ou autres, enfin dans tous les logiciels acceptant les samples IFF ! Ici vous trouverez les phrases les plus célèbres des Guignols de l'Info sur Canal : 'Le Monsieur te demande ! A que coucou c'est moi !...'. Sans transition, passons à la disquette suivante...

2845 - ZOOL ENHANCED DEMO +++
Version de démonstration jouable de ce superbe jeu ressemblant dans son style à Sonic sur Megadrive. Cette version a été développée tout spécialement pour tenir compte des qualités propres à l'Amiga 1200... Le premier jeu spécifiquement adapté... Une réussite absolue !

2850 - ASI GAMES # 42
Galaga 92 : version 1.4 de ce célèbre jeu de tir vertical où des nuées d'aliens déferlent sur votre vaisseau spatial ; Dogs In Space, adaptation modernisée d'Invaders, et Intruder Alert, un classique.

2851 - ASI GAMES # 43
Compilation de six jeux : Octotello, Roulette, Cross-Maze, InterLock, LeapFrog Puzz, Tetris Game-Boy, tous orientés stratégie et réflexion.

2852 - ASI GAMES # 44
Compilation de cinq jeux : Galaxy 89, Mouse Impossible, Roll-On, Rollon-Puzz, Nibbler. Assez moyen...

2853 - KASTLE - KUMQUAT +++
Un jeu d'action/aventure très vaste qui promet de longues heures de recherche. L'action se décompose en une succession de labyrinthes avec des trappes et des boutons dissimulés. Très intéressant...

2856 - COMBAT AIR PATROL +++
Démonstration jouable du nouveau simulateur de vol de Psygnosis !!!

2865 - MUSIC MAKER DISK +++
Compilation du logiciel de musique MED V2.13 et de la boîte à rythme nommée Beat Stomper. Un très bon pack musical.

2869 - ICON AUTHOR V 1.0 +++
Véritable atelier de maintenance pour gérer vos icônes, voici la version démo de Icon Author, accompagnée d'un grand nombre d'utilitaires également dédiés à la gestion des icônes, ainsi qu'une banque d'icônes préfabriqués. Un excellent pack très complet.

2870 - REAL 3D TEXTURES +++
Disquette complémentaire au logiciel de ray-tracing Real 3D comprenant des textures et de nombreux exemples...

2875 - CRAZY SUE II +++
Magnifique jeu de plateformes, les graphismes sont très beaux, la musique est bonne, la jouabilité excellente ! Un must, d'une qualité au moins équivalente à ce que vous avez l'habitude de payer 250 F et plus...

2880 - ANIMATION PB V 1.2 +++
Compilation de deux excellents viewers d'images et d'animations : MC-Anim et Viewtek. Ces deux logiciels sont munis de leurs docs respectives en anglais.

2884 - 3D HELPER +++
Toute une série d'utilitaires orientés Image de Synthèse : Sculpt FontMaker, Réfraction, Convert (toute une série de convertisseurs, y compris un convertisseur 2D vers 3D !). MakeShape 3D, pour créer des shapes 3D pour Sculpt ; avec également quelques astuces pour utiliser Sculpt au mieux que l'auteur a découvertes en désassemblant le logiciel...

2892 - SEXY BITCHES VOL. 2
Slide-show érotique en mode ham (4096 couleurs), les digits sont de bonne qualité et le sujet intéressant...

2898 - 3D DESIGNER +++
Trois logiciels de ray-tracing avec leurs docs en anglais, pour le prix d'un ! Une affaire à ne pas laisser échapper... C-Light, DKB Trace et Surf.

2901 - BODY BLOWS DEMO +++
Version de démonstration jouable de ce jeu qui laisse sur le tapis Street Fighter II. Version deux joueurs.

2908 - ASSASSINS GRAPHICS TOOLS +++
Super compilation d'utilitaires orientés graphisme, tous de qualité, excellente présentation : BootPic, Cyclops 1.0, Huge, Image-Lab, Wasp, Wasper, Picturesque, View, GFX-Converter, IFF-Convert.

2910 - SPECIAL GROS SEINS +++
Slide-show représentant des photos digitalisées en HAM de jeunes filles généreusement pourvues...

2915 - AGA PICS # 1 +++
Splendides images en ray-tracing et digitalisées rendues ici en HAM-8, deux images très très belles !

2932 - TROLLS DEMO +++
Démonstration jouable d'un super jeu de plateforme, les graphismes sont très colorés et personnage répond très bien aux sollicitations du joystick, un peu dans le genre de Sonic, très coloré !

2933 - GIGER TETRIS +++
Une nouvelle version de ce jeu universellement connu, très bien réalisée. Attention cette version ne fonctionne que sur A1200 et A4000, graphismes en AGA.

2934 - SUPER HERO DEMO +++
Démo jouable du nouveau jeu de plateforme de Psygnosis. Vous incarnez un super héro digne de Superman, bourré de muscles, qui doit se frayer un chemin dans un environnement urbain hostile, à coups de poing, tout en sautant de plateforme en plateforme...

2935 - SUPER FROG DEMO +++
Un autre très beau jeu de plateforme, de chez Team 17, où vous vous retrouverez dans la peau d'une grenouille, vous devrez comme d'habitude traverser d'inombrables tableaux en évitant des quantités de pièges... Vraiment très rapide et très beau, jouabilité très très bonne !

2936 - DONG DEMO +++
Superbe jeu de plateforme conforme à ce que l'on trouve de mieux dans le genre sur console... Possibilité de jouer à deux. Assez difficile....

2937 - CARNAGE +++
Jeu de conduite automobile vue de dessus dans le genre de Off-Road, ou Super-Car. Très belle réalisation et très prenant...

2947 - CHARLIE CHIMP +++
Un splendide jeu écrit en Amos. Vous incarnez un signe peintre dans une jungle très hostile. De nombreux animaux essayeront de vous empêcher de faire votre travail. Ce jeu de plateforme s'inspire beaucoup du fameux 'Rodland'. Très belle réalisation.

2954 - DEKSID 2.10 +++
Un splendide éditeur de piste hyper-complet avec une multitude d'options classiques, plus de nombreuses nouveautés. Comparaison de deux unités, de désassembler des blocks de mémoire, d'installer des boot-blocks spéciaux... Un must à posséder par tous les bidouilleurs de disquettes...

2955 - RENDER 24 +++
Un excellent programme de conversion et de visualisation d'images au format compressé JPEG ou IFF classique. L'interface utilisateur est très souple et les options sont nombreuses (formats d'écrans, gestion de palettes, animations... etc. Indispensable pour tout utilisateur d'Amiga 1200, puisque ce programme vous permet d'effectuer des conversion en HAM-8 !!!

2956 - ABACKUP 2.4 +++
Logiciel de sauvegarde de disque dur très performant. Le taux de compression est très élevé, l'interface utilisateur est très conviale. Un très bon logiciel, concurrent direct d'Ami-backup 2.0 et autre Quarterback ! Documentation et logiciel en français !

2958 - OCTAMED 2.0 +++
Nouvelle version proposant, à la façon de Sonix ou de Deluxe Music Construction Set, une visualisation des partitions musicales avec en plus toutes les fonctions qui ont fait le succès de la version 1.0b à savoir les huit voix, et les nombreux effets et fonctions disponibles. Un must !

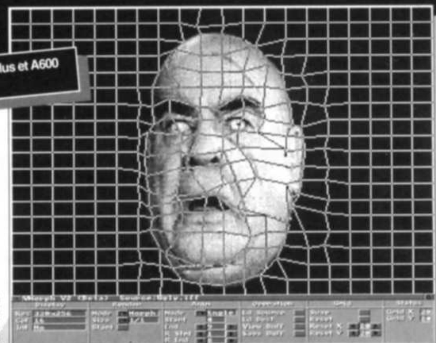
2960 - ATOM SMASHER +++
Voilà un bon jeu qui est un clone du fameux Dynablaster, vous vous promenez dans un labyrinthe dans le style PacMan. Le but est d'éliminer les monstres qui vous pourchassent en leur poussant des blocs sur la tête. Très prenant, surtout à deux joueurs.

2961 - COMPRESS-DISK +++
Logiciel permettant de compresser et décompresser les données en tâche de fond, tout se fait automatiquement, après avoir installé le CompressDisk.Device, ce qui permet par exemple de passer de 80 Mo à environ 140 Mo d'espace disponible sur un disque dur !

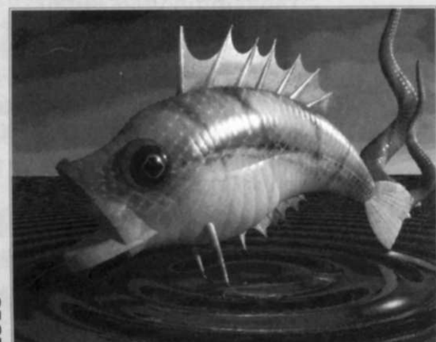
2962 - HD-MEM +++
Logiciel dans le genre de Gigamem, permettant de disposer de mémoire supplémentaire via un buffer sur le disque dur. Cependant vous aurez besoin d'un 68020 + 68851 (MMU) ou d'un 68030 (pas de version ECO, comme sur l'A1200). Bien utile, cette version de démonstration ne permet de ne disposer que de 2 Mo de plus.

2964 - PROPAGE 3 GENIES +++
Une quarantaine de Génies supplémentaires pour les utilisateurs de Professional Page V3.0 ou supérieure. Avec également quelques clips, palettes...

2965 - U-CHESS +++
Super logiciel de jeu d'echecs, nécessite pour être utilisé totalement une machine équipée d'un 68040, ainsi que de 10 Mo (dix) de mémoire fast ! Une version "allégée" pour 68020 et 68030 avec 4 Mo est également sur le disque. L'affichage se fait en haute résolution (640 x 480) et en 256 couleurs pour les machines équipées du chipset AGA ! Le niveau de jeu est très très bon ! Nécessite l'utilisation du DOS 2.04 ou plus. Nettement supérieur à tout ce qui existe actuellement sur Amiga dans le genre, y compris dans le domaine commercial. Un must absolu pour les passionnés d'echecs possédant des machines puissantes !!!



2809



2915



2965

BON DE COMMANDE DP A RETOURNER A
BAB MICRO CENTER - 7, RUE DE COURSIC - 64100 BAYONNE

Nom Prénom			
Adresse			
Code Postal		Ville	

2809	Catalogue sur disquette 1	= 5 F
2810	Nombre de disquettes 6	X 15 F
2853	Montant disquettes C.L.R. 95	
2933	Envoi "Recommandé" x	= 15 F
2947	ou / Envoi "Colissimo" (48 h)	= 20 F
2961	ou / Recommandé+Colissimo	= 30 F
	Montant total (Règlement joint) 110 F	
	CB / Mandat / Chèque	
	N° CB	
	EXP.	Minimum de 100 F pour les règlements par Carte Bancaire
	Signature obligatoire :	

Indiquez les numéros des disquettes, que vous désirez...

AZap v1.30

Catégorie: éditeur binaire
Auteur: Denis Gounelle
Origine: CAM #730
Fonctionne sur tous systèmes
Configuration de test:
A1200 standard + lecteur externe.

Présentation

AZap est un éditeur binaire. C'est-à-dire qu'il permet de visualiser et de modifier le contenu binaire de la mémoire, des fichiers et des secteurs d'une disquette ou d'un disque dur. ATTENTION ! L'utilisation de AZap, par un utilisateur non expérimenté, sur la structure des fichiers et sur l'organisation des pistes et secteurs d'un disque peut entraîner la perte des données ou rendre inutilisables les programmes ou les fichiers modifiés. AZap ouvre une fenêtre par édition binaire. Il peut gérer 8 éditions simultanées. AZap dispose d'un grand nombre de fonctions décrites dans un manuel de référence de 9 pages en versions française et anglaise.

Description

AZap se lance depuis le CLI, avec une liste d'arguments, ou depuis le Workbench en prennant les arguments dans le TOOLTYPES de son icône. Si aucun paramètre ne précise le nom fichier ou la mémoire à éditer, une requête de fichier attend la sélection d'un fichier. Après cette sélection, la fenêtre d'édition s'ouvre et le 1er bloc est affiché. Comme tous les éditeurs binaires, AZap affiche le contenu du bloc (mémoire, fichier ou disque) dans 2 zones: les zones hexadécimale et ASCII. Les valeurs hexadécimale sans équivalent ASCII sont traduites par un point (.) dans la zone ASCII. Un bandeau, en bas de la fenêtre, contient des boutons pour naviguer de bloc en bloc et enregistrer les modifications. Ce bandeau donne les informations sur le n° du bloc courant, le type de bloc DOS pour un disque, l'adresse relative du bloc et le déplacement dans le bloc. Le déplacement dans le bloc s'effectue soit avec les flêches du curseur soit avec le pointeur de la souris. Les modifications sont saisies soit dans la zone hexadecimale, soit dans la zone ASCII. Il faut recalculer la somme de contrôle des blocs disque (checksum). AZap effectue ce calcul automatiquement ou à la demande. Les menus déroulants sont bourrés de fonctions: recherche de valeur, recherche de texte, remplissage de bloc, gestion du format DOS (bloc racine, bloc parent, entête de fichier), copie de sauvegarde, retour au bloc initial après déplacement dans les blocs.

Conclusion

Cet excellent utilitaire, réalisé par Denis Gounelle, est très facile à utiliser. Par contre, effectuer la bonne modification au bon endroit pour ajouter des vies supplémentaires à son héros préféré, c'est une autre histoire...



AII

Catégorie: interface archiveurs
Auteur: Paul Maclachlan
Origine: Fish 825
Tous systèmes

Présentation

AII est un utilitaire comme je les aime, écrit pour un usage par des utilisateurs non programmeur. Si, ça existe, j'en connais! AII est une interface entre l'utilisateur et les programmes d'archivage et de désarchivage. AII construit et lance la commande d'appel de l'archiveur/ desarchiveur avec sa liste d'arguments. Qu'est-ce qu'un archiveur/désarchiveur? C'est un programme qui permet de stocker, sur disquette ou sur disque dur, des fichiers en les compressant pour gagner de la place sur le support d'archivage. Il décompresse ces fichiers ainsi stockés en vue de leur utilisation. La plupart des programmes du Domaine Public sont compactés, notamment avec les disquettes CAM. Il existe différents programmes de compactage. AII en reconnait 6: LHA, LZH, ZOO, ARC, ARJ et ZIP. En règle générale, un fichier compacté comporte, en suffixe de son nom, la méthode utilisée (ex: program.lha).

Description

Lancé depuis le Workbench par le double clic sur son icône, AII ouvre une fenêtre ainsi qu'un menu déroulant. AII utilise un fichier de configuration. Ce fichier contient les chemins d'accès aux différents archiveurs/désarchiveurs. Ceux-ci ne sont pas fournis avec AII. La première fois, il faut construire ce fichier de configuration. Cette option, avec une fenêtre de requête, demande le répertoire de rangement de chacun des 6 archiveurs reconnus par AII. Ensuite le fichier de configuration est rangé dans le répertoire S. AII possède un mode AIDE qui s'active et se désactive depuis le menu déroulant. Quant ce mode est actif, la sélection d'une fonction affiche un petit commentaire sur son fonctionnement. AII s'iconifie par un clic sur la cellule titre. Le choix de la méthode de compression s'effectue au moyen d'une cellule cyclique contenant les suffixes des 6 archiveurs. Une autre cellule cyclique permet de sélectionner la commande désirée: liste, test intégrité, extraction, ajout de fichiers, ajout d'archives, mise à jour de fichiers. La totalité de ces fonctions est accessible par l'archiveur LHA. Les autres n'utilisent qu'une partie de ces commandes. AII signale les commandes non supportées. Une cellule de requête fichiers permet le choix de l'archive à créer ou à décompacter. Une 2ème cellule défini le tiroir contenant les fichiers à compacter ou le lieu de décompactage de l'archive. Avant de lancer la commande sélectionnée, il est possible de positionner des options. Ces options, comme les commandes, sont toutes reconnues par LHA. Certaines seront ignorées par les autres archiveurs. Pendant l'exécution de la commande, une fenêtre est ouverte et les différents résultats sont traçés.

Conclusion

Un excellent programme qui utilise la brillante librairie ReqTools de François Nico et qui facilite le décompactage des fichiers du domaine public. A vos disquettes !

CAM

L'été approche mais votre Amiga aura tout de même de quoi vous retenir avec cette fournée de logiciels du domaine public. Vous apprécierez sûrement les images JPEG, les fichiers VistaPro, les BBS, SuperDark, AmigaFamilyTree, les émulateurs ainsi que quelques jeux.

CAM #738 a, b & c Concours Imagine (Images & animations)

a - catégorie 24 bits

1er prix par Chris Hurt: 3DStudio.jpg
2ème prix par Guido Rechsteiner: Eyes.jpg
2ème prix (égalité) par Michael Comet: AlienVacation.jpg
4ème prix par John Humpal: Endgame.jpg
5ème prix par Randy Auschrat: WitchesBrew.jpg

b - 3ème prix par Steve Langguth: SciStation.jpg
4ème prix (égalité) par William Franks: FullMoon.jpg
6ème prix par Don Hirschfeld: Forum.jpg
7ème prix par Orin Palmer: Fishin.jpg
catégorie HAM
1er prix par Michael Comet: Forest.HAM
2ème prix par Chris Hurt: IceCream.HAM
catégorie animation
1er prix par Stephen Mund: BulbBash part2

c - catégorie animation

BulbBash part1

CAM #739 a, b & c Fichiers VistaPro DEM

a - 9 fichiers VistaPro DEM

annandale.DEM, ashbygap.DEM, bluemont.DEM, fairfax.DEM, fallschurch.DEM, herndon.DEM, manassas.DEM, sterling.DEM, vienna.DEM

b - 7 fichiers VistaPro DEM

bellecreek.DEM, bountifulpeak.DEM, ennisne.DEM, ftdouglas.DEM, helens1.DEM, helens2.DEM, madison.DEM

MK-B

Cet archive contient des *brushmaps* pour Imagine T4 *Bee*. Elles ont été créées sur un A4000 16Mo et testées sur un A3000 6Mo. Ce n'est pas évident qu'elles fonctionnent avec moins de mémoire...

c - 8 fichiers VistaPro DEM

gaithersburg.DEM, germantown.DEM, kensington.DEM, poolesville.DEM, rockville.DEM, sandyspring.DEM, seneca.DEM, washington.DEM

Mouse

Une souris (une vraie) conçue avec Turbo Silver 3.0. Auteur: Mike Wagman

SnowDome

Un objet Imagine représentant un dôme enneigé.

Raider

Un engin spatial tiré de la série TV Galactica. Auteur: Paul Weiser

CAM #740 Languages

UNSW Prolog v1.0

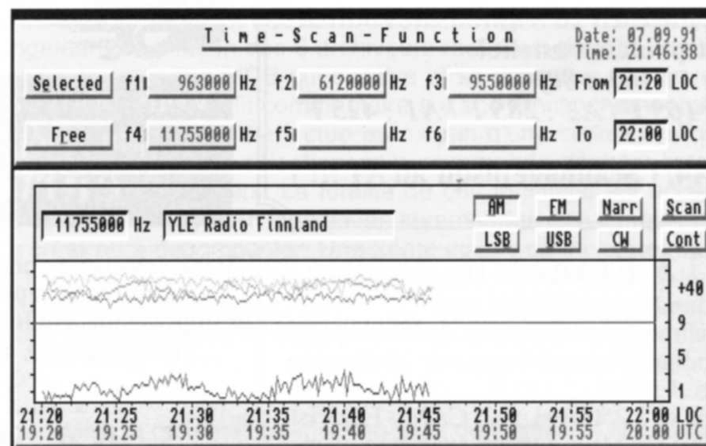
Un interpréteur Prolog. Il fonctionne sous 2.x mais n'a pas été testé sous 1.3 bien qu'il ne contienne pas d'instructions spécifiques 2.x. Une version optimisée 68030 est incluse. Elle ne contient pas d'instructions 6888(1|2) donc ne nécessite pas un FPU. Version transparente pour Enforcer. Première diffusion. Auteur: Claude Sammut0. Adaptation Amiga par Peter Urbanec

ACE v1.01

Un compilateur Basic qui, en conjonction avec A68K et Blink, génère des exécutables. Il propose une tortue, la récursivité, valeurs de retour, etc... Auteur: David Benn

Amiga E v2.1b

Un compilateur Amiga spécifique E. E est un langage puissant et souple de programmation. Il compile 20000 lignes par minute sur un Amiga standard. Un assembleur *inline* et un *linker* sont intégrés. Il est écrit en assembleur et en E avec des modules spécifiques 2.04. Domaine public. Sources partielles incluses. Auteur: Wouter van Oortmerssen



Trinity BBS v1.7b (CAM 741 a)

CAM #741 a, b & c Télécommunication

a - SCAN8800 v2.28

Un programme de gestion de bases de données pour émetteurs ondes courtes spécialisés dans le stockage des fréquences et de leurs stations . Il peut aussi contrôler un récepteur pour 'scanner' les fréquences. Fonctionne désormais sur Amiga NTSC. Précédente version 2.27. Binaire seul. Auteur: Rainer Redweik

xData v1.0ß

C'est un utilitaire qui permet à d'autres programmes de lire des fichiers compactés avec XPK comme s'ils étaient des fichiers normaux. Il ressemble à PP de Michael Berg, qui fait la même chose pour des fichiers 'powerpackés'. Binaire seul. Auteur: Martin W Scott

ANSIconvert

Affiche le contenu d'un fichier ANSI de façon a ce qu'il soit lisible. Source C incluse. Auteur: Jean-François Stenuit

TrinityBBS v1.7b

C'est un serveur conçu pour être très convivial. Il supporte les émulations ASCII et ANSI, propose 40 et 80 colonnes, des *hot-keys*, des capacités illimitées de messages et connections utilisateurs (*userlog*). Il propose les transferts Xmodem, Xmodem CRC, Ymodem Batch et Zmodem. Les niveaux d'accès et les menus sont configurables par le *sysop*. Il est multitâche et dispose de l'intercommunication multimode. Cette version non enregistrée est limitée à 40 utilisateurs. Source Hisoft Basic disponible auprès de l'auteur: Rodney Martin

b - dmscheck

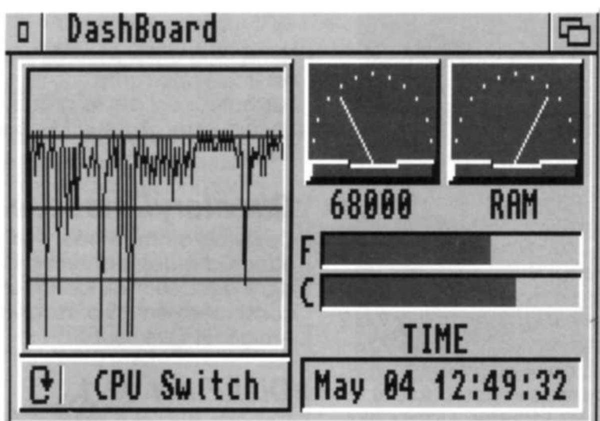
Ce programme vérifie les fichiers *dms* sur systèmes Unix

Citadel BBS v3.42e19

Un programme pour créer un serveur BBS. Il stocke les messages par ordre chronologique et dispose des fonctions classiques. Binaire seul. Sources disponibles auprès des auteurs: Jay Johnston, Hue JR et Tony Preston

c - addkey v1.0

Un petit utilitaire pour PGP qui mélange rapidement les *keyrings*. Seules les nouvelles tou-



DashBoard (CAM #742)

ches sont rajoutées. Le *keyfile* doit être au format binaire. Auteur: Esa Piirilä

AXsh v1.3demo
AXsh permet à plusieurs personnes de se connecter sur votre Amiga tout en vérifiant que tout se déroule bien. Il délivre des autorisations d'accès (8 niveaux) aux répertoires désignés. Il peut être utilisé pour créer un serveur BBS. Il a ses propres programmes de transferts. Auteur: Pasi Ojala

pgp v2.2
PGP (Pretty Good Privacy) protège Email. Il vous permet de communiquer avec des personnes, avec qui vous n'avez pas encore communiqué, en toute sécurité. Il est rapide et dispose d'une importante documentation. Il crypte les données en *RSA/conventional hybrid*. Le code source est inclus

AXshSupport
Quelques utilitaires destinés aux utilisateurs d'AXsh

CAM #742
Utilitaires divers

WComm v1.80
Une commodité qui vous permet de manipuler les fenêtres grâce à 43 commandes *hotkeys* définissables. Il y a également un petit agenda. Requiert AmigaDOS 2.04 ou +. Freeware. Binaire seul. Auteur: Hans Peter Guenther

AppMenu v1.1
C'est un utilitaire pour Workbench qui permet de rajouter des menus dans le *ToolsMenu*. Les programmes sont lancés en asynchrone. Vous pouvez aussi choisir les arguments au travers d'icônes ou de boîtes de requête. Binaire seul. Pour OS2.0 (V37) seulement. Auteur: Marius Chwalczyk

Cerca v1.1
Cerca scanne une unité désignée par l'utilisateur afin de trouver un nom de fichier renseigné au préalable. Il donne aussi des informations concernant le fichier trouvé tels que taille, date et type (70 reconnus) puis d'y associer une opération grâce à 4 gadgets programmables. Binaire seul. Auteur: Carlo Todeschini

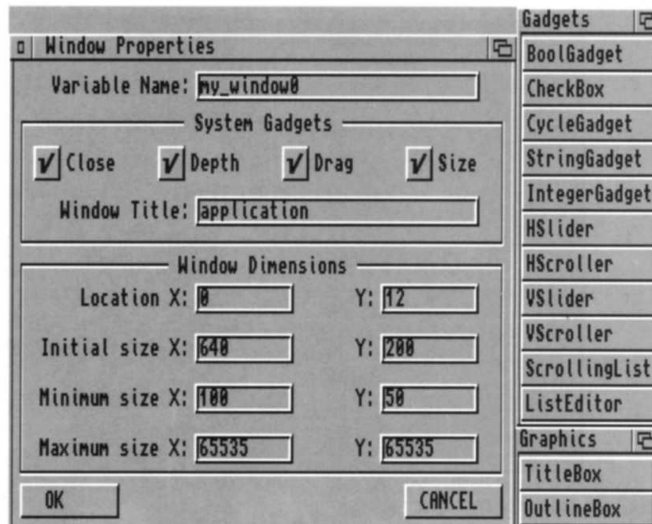
DashBoard v1.2
DashBoard synthétise un Perfmeter, une horloge et une jauge de mémoire. Ces informations peuvent être affichées sur un écran public sous forme de textes ou graphiques. Binaire seul. Auteur: Marat Fayzullin

Dragit v3.00
Ce programme permet de déplacer et de modifier la taille d'une fenêtre qu'elle soit cachée ou non et à partir de n'importe quel endroit de la fenêtre. On peut également reconfigurer les 3 boutons de la souris. Un nouveau Préférences est présent. Requiert OS2.0 et supporte la localisation. Binaire seul. Auteur: Steve Lemieux

ToolAlias 1.02
ToolAlias permet de rediriger les appels à des programmes. En clair, vous pouvez utiliser par exemple PPmore à la place de MuchMore lors d'un appel à MuchMore. Source C incluse. Auteur: Martin W Scott

XTrash v1.01
Une trashcan invariable traitée comme une icône application. Elle peut tout effacer: fichiers, répertoires, trashcans et disques. Le formatage de disquettes nécessite un formateur externe. Elle est scrupuleusement conforme au syle AMIGA Guide. Requiert AMIGA OS 2. Source KICKPascal incluse. Auteur: Stefan Plöchinger

XSearch v1.1
Un programme de recherche de fichiers ou de répertoires sur un device Amiga. Utilise une interface du style AmigaDOS 2.0. Les versions anglaise et allemande sont incluses. Source KICKPascal incluse. Auteur: Stefan Plöchinger



Precognition (CAM #743 b)

MagicMenu v1.22
Voici un système de menu pop-up avec une interface 'intuitionisée'. La documentation, incluse en allemand sous la forme guide, peut-être lue avec AmigaGuide, Multiview ou tout autre éditeur, cependant l'interface est en anglais. Or ce logiciel peut-être utilisé aisément sans avoir recours à la documentation. Binaire seul, auteur: Martin Korndörfer

CAM #743 a, b & c
Utilitaires de programmation

a - VCB&VCX v1.2ß
Mise en oeuvre de la boite de coordonnées virtuelles (VCB) BOOPSI. Auteur: Stefan Reisner

EGS v15-3-93
C'est une version démo du système de fenêtre redirectionnable pour les *chipsets* graphiques Amiga (standard, EGS, AA). En standard, il travaille en 24 bits 16 millions couleurs. Dans cette démo, il y a les librairies EGS, les préférences, des démos, des documentations et des *includes* pour C et assembleur. Il vous est ainsi possible d'écrire des programmes pour EGS. Auteur: Viona Development

b - Precognition v1.04
C'est un créateur d'interface pour *intuition*, qui vous permet de créer une interface style 3D (look 2.0) sur votre système 1.3. Source incluse. Auteur: Lee Willis

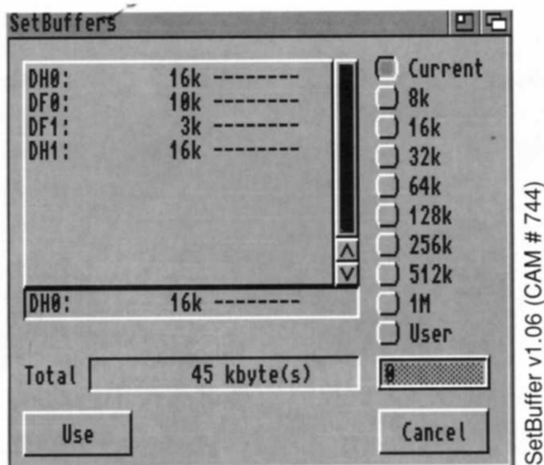
BumpRevDeluxe v2.200
C'est un outil pour programmeurs de langage assembleur. Il génère automatiquement les *revision header* et permet de commenter les améliorations. Requiert OS2.0. Binaire seul. Auteur: Peter Simons

EGSLibs
Ce sont les librairies pour EGS (voir description ci-contre)

rcs v5.6
Revision Control System pour OS2.0 seulement. Cette nouvelle version fonctionne aussi bien avec des fichiers binaires qu'avec des fichiers texte. L'archive contient la documentation et les binaires suivants: ci, co, rcsdiff, rlog, rcs, merge, resmerge, rcsclean, GNU diff v1.15 et le code source. Auteur: Steve Anderson

c - Enforcer v37.36
Contrôleur d'accès mémoire illégaux, pour 68020/68851, 68030 et 68040. C'est une version complètement révisée par rapport à l'idée originale de Bryce Nesbitt. Elle propose des options impressionnantes et ne contient plus d'exception pour certains programmes. Utilisable avec CPU, SetCPU FASTROM ou autres MMU-Kickstart mapping, elle propose une sortie sur port local, stdout ou parallèle et a été optimisée au maximum. Requiert V37 ou plus et un MMU. Binaire seul. Auteur: Michael Sinz

Mungwall v37.64
Utilisé conjointement avec Enforcer, cet outil surveille la mémoire et détecte les *FreeMem* anormaux. Il peut de plus, identifier, les tâches détentrices de mémoire. Précédente version 37.58. Exécuta-



SetBuffer v1.06 (CAM # 744)

ble seul. Auteur: Commodore Amiga par l'intermédiaire de Carolyn Scheppner

Owner v37.2

Owner retrouve le propriétaire d'une adresse ROM ou RAM. Cette version rajoute le support *SegTracker*. Binaire seul. Auteur: Commodore Amiga

GigaMenDevKit v3.00

Le but de la librairie *vmem* est de créer une mémoire virtuelle pour une application tout en s'efforçant d'être transparente. Des adaptations seront effectuées si d'autres systèmes de mémoire virtuelle voient le jour

AztecErr v1.25

Si vous utilisez l'option QuickFix de l'AztecC version 5.xx, vous pouvez régler CCEDIT pour ce programme. Il ouvre une fenêtre qui affiche toutes les erreurs une par une. IL dispose aussi d'un port Arexx et d'une interface utilisateur graphique. Il est désormais transparent pour Enforcer et *font independent*. Freeware pour OS 2.04 ou +. Précédente version 1.0. Binaire seul. Auteur: Hans-Peter Guenther

BoopsiButtonClass v37.2

Ce programme vous permet de modifier des choses que *gadtools* ne permet pas normalement: couleurs de fond, de *border*, activation des gadgets, etc.. Cet exemple par Douglas Keller

DrDobbsCompress

Des utilitaires de compactage décompactage utilisant l'algorithme Huffman d'après des programmes PC. Source C incluse. Auteur: Jean François Stenuit

TagListLibrary

C'est une alternative aux *taglists* du 2.0, moins rapide mais plus souple. Cette librairie fonctionne sous 1.2. Des mises à jour sont possibles. Source incluse. Auteur: Sam Hepworth

VirtualMemory v1.0

C'est un système de mémoire virtuelle qui existe sur systèmes 386 et 486 en mode *protected*. Source C incluse. Auteur: Amit Fridman

SIM v1.72

System Independent Monitor est un débogueur puissant et un moniteur. Il a été conçu surtout pour les programmes qui n'utilisent pas l'OS standard. Binaire seul. Auteur: Stefan Walker

OpalVisionDevKit v1.2

Cette archive contient la documentation complète pour développeurs sur système OpalVision

DialogLib v1.0

La librairie *dialog* peut être assimilée à un créateur automatique d'interface graphique spéciale. Source C incluse. Auteur: Stefan Reisner

CAM #744 Utilitaires divers

muFS v39.134

MultiUserFileSystem permet de vous créer un environnement style Unix où plusieurs utilisateurs peuvent cohabiter, effacer des fichiers, avoir accès à certains fichiers, etc... Binaire seul. Auteur: Geert Uytterhoeven et Kurt Haenen

NewEdit v1.7

C'est une commodité qui patche tous les *stringgadgets* du système. Il permet *copy* et *paste* entre *clipboard* et *stringgadgets*. Source C incluse. Auteur: Uwe Roehm

Paths v1.0

C'est une préférence qui vous évite de remplir votre *user-startup* et permet de désigner facilement les chemins d'accès à certains fichiers. Il peut le faire à tout moment lors de votre travail. Binaire seul. Auteur: Enrico Fedrigo

Reducer v1.0

C'est un programme qui vous permet de transférer des fichiers d'un disque dur vers des disquettes en laissant un nombre minimum de bytes restant sur la disquette. Il y a 2 programmes dans le DP similaires à celui-ci: *Dred* et *ECopy* mais ils possédaient quelques lacunes. Dans celui-ci, il y a possibilité de créer un script et de l'exécuter. Binaire seul. Auteur: Christian Warren

SuperDark v1.2

SuperDark est un économisateur d'écran avec beaucoup de possibilités. Il est inspiré de AfterDark sur PC et Macintosh. Binaire seul. Auteur: Thomas Landspurg

SetBuffers v1.06

SetBuffers est un outil pour donner des valeurs de *buffer* pour chaque *device* de votre système. Il a été conçu pour KickStart v37.175 ou + et OS2.04+. Binaire seul. Auteur: sAustex Software

TWA v1.2

Un utilitaire qui mémorise la dernière fenêtre active, quand vous changez d'écran, et qui l'active à nouveau dès que vous revenez sur l'écran où elle se trouve. Binaire seul. Auteur: Matthias Scheler

AskReq v1.0

C'est un *requester* de fichier *batch*. Il affiche un message et attend de l'utilisateur une chaîne de caractères ou un nombre. Il peut aussi attendre une sélection de gadgets. Il y a beaucoup d'options CLI. Requiert AmigaDOS 2.04 ou plus. Freeware. Binaire seul. Auteur: Hans Peter Guenther

AutoPubScreen v1.00ß

Ce programme ouvre automatiquement des fenêtres sur un écran public. Il vous suffit de spécifier le nom de l'écran public dans le programme. S'il ne trouve pas l'écran désigné, il en ouvrira un de luimême. Le kickstart 3.0 est indispensable pour ce programme. Binaire seul. Auteur: Steve Lemieux

DateCheck v1.01

Un programme *Rexx* qui valide la date du système en comparant celle qu'il a sauvegardée lors de sa dernière exécution et celle du système. Si la différence de date est trop importante, l'utilisateur est alerté grâce à un requester. Auteur: Michael Tanzer

DirectoryDatabase

Ces programmes créent et effectuent des recherches dans des bases de données constituées en arborescences Amiga. Binaire seul

DiskFiller v1.1

Cet utilitaire vous permet de mettre des fichiers au format *trackload*. Il génère le code source de la sorte que vous n'ayez pas à calculer les *offsets*. Binaire seul. Auteur: Jonas Anderson

Filemount v1.20

Filemount permet de créer des 'pseudo-partitions'. Une pseudo-partition dispose de toutes les caractéristiques d'une partition (dont les blocs se suivent sur le disque) mais se situe dans un fichier (dont les blocs sont disposés en différents endroits du disque). Pour réaliser cela, il existe FMS de Matt Dillon ou FDEV de Timo Rossi mais ils ont des désavantages. Binaire seul. Auteur: Dan Babcock

FRequest v1.55

FRequest vous permet de sélectionner un fichier grâce au *requester* ASL et d'y exécuter une commande associée. Il peut être utilisé en fichiers *batchs* et dispose de beaucoup d'options. Il a la possibilité de déboguer les options que vous avez créées avant de les exécuter. Précédente version 1.5. Il supporte désormais la multisélection et la sauvegarde des préférences. Requiert AmigaDOS 2.04 ou plus. Freeware. Binaire seul. Auteur: Hans-Peter Guenther

GetPubName v1.4

GetPubName retourne le nom de l'écran public actif soit vers *StdOut* ou une variable environnement local ou global. Source Modula incluse. Auteur: Michael W Hohmann

GMC v9.17

Un *console handler* avec édition de lignes de commandes étendues et support de touches de fonction en 4 niveaux. Il y a une aide en ligne, une sortie buffer, une fonction de script, etc... Précédente version 9.13. Shareware. Binaire seul. Auteur: Goetz Mueller

HuntWindows v2.1
Depuis OS 2.0, vos écrans peuvent facilement être plus grand que la résolution de votre moniteur. La recherche d'un *requester* peut poser alors un problème. HuntWindows se fixe sur l'interruption *Vertical Blanking* et recherche la fenêtre active sur laquelle il centre l'écran. Source assembleur incluse. Auteur: Joerg Bublath

ID v3.40
Ce programme reconnait les types de fichiers. Il dispose de nombreuses options. Binaire seul. Auteur: Paul Hunt

LoadLibrary v2.72
Un programme de chargement de librairies qui utilise sa propre tâche et reqtools.library pour la multisélection. Supporte la librairie locale et *Amiga guide*. Freeware. Binaire seul. Auteur: Nils Görs

MemLink v2.4
Ce programme permet d'avoir accès au RAD: pour les systèmes 2.x. Il peut lancer quelques tâches additionnelles utilisables sous 1.2 et 1.3. Binaire seul. Auteur: Petr Cisar


ActOfWar v1.4 (CAM #749 a)

CAM #745 a & b
Fontes Adobe Type 1

a - 19 fontes Adobe Type 1
GadzooxBold, KennonBlackObl, KennonUltra, Lindisfarne, MarkerFinePoint, Marydale, Potsdam, Styletto v2.1, Ariosto, Elbjorg-Script, ArgosANouveau, BluePrintBold, SIL IPA, BrassfieldBlackObl, Fiorenza, AmstadPlain, Durendal, FineLine v3.1, Floydian

b - 22 fontes Adobe Type 1
Futhark, Burton, Caxton-Initials, TitlingOrnaments, Bamberg, Fraktur, Enochian, Hermetica, Bamberg-Initials, Tancred, Turkish, Tombstone, Townsend, Trajan, UrsaSerif-Bold, USGSfont, Warlock, Bogatyr, Caliph, Chaillot, Columba, Futhark-Gothic

CAM #746 a, b & c
Utilitaires domestiques

a - Convert v2.0
Un programme qui convertit simplement des valeurs numériques aux systèmes de mesures internationaux, *Imperial* et US. Il fait ceci dans douze champs, en incluant les aires, capacités, densités, énergies, consommations de fuel, longueurs, puissances, pressions, vitesses, températures, volumes et poids. Il a GUI, est facile d'emploi et tourne sous OS 1.3 and 2.xx. La version enregistrée dispose d'un port ARexx. Shareware. Binaire seul. Auteur: Mike Fuller

MultiPrint v1.4
Un programme pour imprimer des fichiers texte recto et verso, sur plusieurs colonnes, en très petit ou très large, avec des fontes de qualité. MultiPrint utilise beaucoup de fonctions de l'OS 2.04: fontes *Compugraphic* d'échelle modifiable pour rendre l'aspect optimum lors de l'impression, etc... Source disponible auprès de l'auteur. Auteur: John Matthews

oleo v1.2.2
C'est la version 1.2.2 de GNU *spreadsheet*. Elle utilise le CLI et un fichier *termcap*

b - AmigaBase v1.22
Une base de données programmable sous OS1.3 et 2.0. Les données peuvent être des nombres intégrés, réels, booléens, du texte, l'heure et la date. Pratiquement tout est



C64Gfx BrowBeat (CAM # 748)

possible. Seule votre configuration mémoire sera sa limite. Shareware. Binaire seul. Auteur: Steffen Gutmann

ProWriteConvert v2.0
Ce programme convertit au format ProWrite des fichiers créés sur d'autres traitements de texte en préservant au maximum les caractéristiques du document. Binaire seul. Auteur: New Horizons Software Inc.

PrintDuplex v1.0.0
PrintDuplex est un utilitaire qui permet l'impression de fichiers Postscript ou ASCII sur une imprimante laser ou standard en simple face ou recto verso. Il ne fonctionne pas avec des imprimantes alimentées en listing. Binaire seul. Auteur: Mark R Rinfret

XDME v1.82.08
Un éditeur de textes pas tout à fait WYSIWYG car le clavier est entièrement modifiable. Le scrolling est rapide, il y a des statistiques, plusieurs fenêtres qui peuvent être icônifiées. Cette nouvelle version corrige quelques bugs et améliore certaines commandes existantes. Précédente version: 1.45. Source incluse. Auteur: Matt Dillon. Améliorations par Aaron Digulla

c - QuickFile v1.2
Une base de données rapide et simple d'utilisation qui utilise les accès aléatoires avec *buffer* intelligent pour optimiser les accès disques. Elle dispose de plusieurs indexs, des champs peuvent être rajoutés et supprimés à tout moment. Binaire seul. Auteur: Alan Wigginton

MemoMaster v2.0
Un programme qui vous rappelle les événements importants (naissances, anniversaires, etc...) que vous aurez spécifiés au préalable dans le programme. Source incluse. Auteur: Jeff Flynn

AmigaFamilyTree v1.0
C'est une base de données généalogiques qui mémorise des informations sur chaque membre de votre famille. Binaire seul. Auteur: Andrew M Hounsell

EditKeys v1.3
Un éditeur de clavier. Il édite les chaînes de caractères, les touches mortes, etc... Fonctionne identiquement sous 1.3 et 2.0. Précédente version 1.2. Binaire seul. Auteur: David Kinder

Nag v1.01
Nag est une commodité agenda. Il peut mémoriser un nombre illimité d'événements et vous les rappeler toutes les semaines, tous les mois ou tous les ans. Source C incluse. Auteur: David Walthour

NoteEdit v1.0
NoteEdit est un utilitaire qui vous permet d'écrire et de sauver des notes. La possibilité d'un agenda automatique est proposée. Freeware. Source incluse. Auteur: Benjamin Stegemann

AMaster v1.5ß
Un programme de base de données d'adresses avec tri, recherche et sélection après chaque champ. Le nombre d'entrées dépend uniquement de votre mémoire disponible. Il dispose de beaucoup d'options d'impression et d'une aide en ligne. Les versions allemande et anglaise sont incluses. Il est *font independent* et a été testé sous 2.04 et 3.0. Il requiert l'AmigaDOS 2.04 ou plus. Freeware. Binaire seul. Auteur: Hans Peter Guenther

ABackup v2.42
ABackup est un programme de sauvegarde écrit pour l'Amiga. Il peut être utilisé aussi bien pour sauvegarder votre disque dur que pour archiver des fichiers. Il dispose d'une interface intuition complète, et peut utiliser la librairie XPK. Sous système 2.0, il reconnait les liens et est capable de gérer les disquettes HD. Les versions **française** et anglaise sont incluses. Précédente version 2.40. Shareware. Binaire seul. Auteur: Denis Gounelle

Most v1.42
Most est un visualisateur de textes écrit dans l'optique d'un support complet Workbench 2.0. Ses caractéristiques sont un nombre illimité de fenêtres, chaque texte a sa propre tâche, il y a des fonctions de recherche, un support *clipboard*, une GUI *font sensitive*, une localisation possible ainsi que les supports XPK et *pipe*. Le kickstart 2.0 est requis. Binaire seul. Auteur: Uwe Röhm

CAM #747 a & b
Utilitaires graphiques

a - MUGiff v1.12
Et oui, c'est encore un afficheur IFF, mais avec beaucoup d'options. Binaire seul. Précédente version 1.04 sur CAM 723. Auteur: Mark Rose

Mandelmania v4.0
Mandelmania est un programme de calcul rapide de Mandelbrot et Julia en 2 et 3 dimensions. Il peut générer des animations automatiquement à partir d'un script ARexx. Il requiert le kickstart 2.1 (v38+ de l'asl.library). Il y a une aide en ligne utilisant la librairie *amigaguide*. L'AGA est désormais supporté. Vous pouvez charger et sauvegarder au format IFF. Auteur: Markus Zehnder

TreeGrow v1.0
TreeGrow est un programme qui génère des arbres ou des plantes en quasi fractales. L'idée vient de "Spectrum der Wissenschaft", la version allemande de "Scientific American". Freeware. Source incluse. Auteur: Benjamin Stegemann

ISL v1.4
Imagine Staging Language est un compilateur décompilateur qui permet de créer et de modifier des fichiers *staging* Imagine. ISL ne fonctionne que pour la version 2.0 d'Imagine. Binaire seul. Auteur: John T. Grieggs

MPEG Play v2.01
Un visualisateur MPEG. Il nécessite un 68020 (et un FPU 881). Source C incluse. Auteurs: Lawrence A Rowe, Ketan Patel et Brian Smith. Adaptation: Michael Balzer.

ViewTek v1.04
Un viewer d'images et d'animations. Il affiche la plupart des ILBM, y compris 24 bits, des GIF, des JFIF, des JPEG, Op5, SHAM, CTBL, PCHG, etc... Il supporte l'ECS/AGA chip. Une version pour GVP Impact Vision 24 est incluse. Requiert le 2.04+. Binaire seul. Auteur: Thomas Krehbiel

b - unflit v1.1
unflit est un programme qui décompose des fichiers animations *Autodesk Animator* FLI ou FLC en *frames*. Chaque *frame* est sauvegardée en fichier IFF 8 bits qui peut être converti en HAM. Pour OS2.0. Binaire seul. Auteur: John Bickers

FractalDynamics-PRO v1.0
Encore un programme de fractales. Source assembleur incluse. Auteur: Jean François Stenuit

pack tga v00.05
Ce programme convertit des fichiers Targa-2, Targa-10 ou Imagine RGBH en Targa-2 étendu ou Targa-10 compacté. Binaire seul. Auteur: Ron Flory

unvga v1.0
unvga décompose des fichiers animations VGA PC en *frames*. Chaque *frame* est sauvegardée en fichier IFF 8 bits 128x120 qui peut être convertit en HAM avant d'être transformé en fichier GL. Pour OS2.0. Binaire seul. Auteur: John Bickers

unanm v1.0
unanm décompose des fichiers animations PC en *frames*. Chaque *frame* est sauvegardée en fichier IFF 8 bits qui peut être converti en HAM avant d'être transformé en fichier GL. Pour OS2.0. Binaire seul. Auteur: John Bickers

undl v1.2
undl décompose des fichiers animations PC en *frames*. Chaque *frame* est sauvegardée en fichier IFF 8 bits qui peut être converti en HAM avant d'être transformé en fichier GL. Pour OS2.0. Binaire seul. Auteur: John Bickers

FixObj v1.2
Ce programme fixe les fichiers

Pixel3DPro par Wavefront. Source E incluse

MakeVPort Patch
Un petit utilitaire pour 2.04 qui patche la fonction *MakeV-Port* de la graphics.library. Il corrige un bug qui se produisait lors d'un scroll d'image multipalette. Source incluse. Auteur: Sebastiano Vigna

Movement v1.0
C'est un module LightWave 2.0 qui permet de simuler l'effet que produit l'impact d'un projectile. Auteurs: Jason Linhart et Chris Minshall

Clouds v2.0
Un programme qui génère aléatoirement des nuages sur votre écran (!). Vous pouvez alors les sauver en IFF et les réutiliser en arrière-plan de votre workbench. Utilise les spécificités AGA (écran 5 bit-planes hires). Domaine public. Sources intégrales KICK-PASCAL incluses. Auteur: Daniel Amor

CAM #748 Emulation

C64Gfx
Ce paquetage contient des programmes qui permettent de convertir des fichiers *portables pixmap* (ppm) aux formats graphiques C64 (FLI et koala). Les sources ANSI-C sont incluses. Vous aurez toutefois besoin de PPMPlus pour convertir les fichiers ilbm ainsi que d'un moyen de transfert entre un Amiga et un C64. Auteur: Pasi Ojala

BerkleyFastFile-systm v1.1
BFFSFilesystem vous permet de 'mounter' directement des fichiers Unix sous Amiga-DOS. Cet utilitaire est similaire à CrossDos. Binaire seul. Auteurs: Bill Moore et Chris Hooper

PcRestore v.2.31
PcRestore est un utilitaire qui permet de transférer des fichiers entre Amiga et PC. Binaire seul. Auteur: Mikael Nordlund

Z80 Emulator v1.03
Un système de transfert et d'émulation Z80. Binaire seul. Auteur: Phil Brown

AmigaQDOS v3.10
QDOS est un OS destiné aux 68000. Il propose le multitâche, une interface de *device* virtuel pour les graphismes, et surtout un langage interpréteur résident appelé 'Super-Basic'. Il a été développé avec 128K de RAM et 48K de ROM. Binaire seul. Auteur: Tony Tebby. Adaptation par Rainer Kowallik

Spectrum v1.6
Ce programme émule un Sinclair ZX Spectrum 48K à base de Z80. Le code ROM n'est pas inclus. Binaire seul. Auteur: Peter MC Gavin

D64
Un programme qui convertit les programmes C64 datasette vers le format Amiga en vue d'une utilisation avec 'The A64 package'. Source C incluse. Auteur: Helger Schemel

CAM #749 a & b Jeux

a - SolarSystem-Wars v1.14
C'est un jeu similaire à Space Wars qui fait s'affronter deux joueurs gravitant autour de une à trois étoiles. 48 systèmes solaires sont proposés ainsi qu'un grand choix d'armes. Il supporte les deux boutons du joystick mais ils ne sont pas indispensables. Binaire seul. Auteur: James Cleverdon

ActOfWar v1.4
C'est un jeu de stratégie du genre LaserSquad et Breach2. Binaire seul. Auteur: Dave Smith

battlestar
C'est un jeu d'aventure en mode texte. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous devez quitter celui-ci suite à une attaque. C'est une adaptation GNU GCC 2.3.3 d'un jeu qui existait sous Unix. Source C incluse. Auteur: David Ingebretsen

b - 4-GET-IT Demo
C'est un puzzle qui comporte 200 niveaux. Une suite est prévue. Binaire seul. Auteur: Adisak Pochanayon

Tankyou v0.22ß
C'est un duel d'artillerie avec 5 armes différentes. Binaire seul. Auteur: Pasi Kovanen

BattleCars
BattleCars est un jeu pour un ou deux joueurs qui s'affrontent dans une arène. Binaire seul. Auteur: David Jameson

RoachMotel
Un jeu où le but est de ramasser tous les aérosols pour finir le niveau. Il vous faudra éviter les créatures aux contacts mortels. Ecrit en AMOS. Binaire seul. Auteur: Ryan Scott

BeBop'N Drop demo
Une version démo du jeu de puzzle se trouvant dans le domaine commercial. Il y a 77 niveaux avec 800 pièces différentes. 450K de sons digitalisés ainsi que des effets visuels ponctuent vos prestations. Binaire seul. Auteur: Wayne Phillips

CAM #750 a, b, c, & d Languages

a - ASpecT part3
C'est la version GCC du système ASpecT 2.0. Le langage ASpecT a été initialement développé en 1986. C'est une mise en oeuvre des spécifications algébriques de *datatypes* abstraits... Source C incluse. Auteur: Kai Hofmann

GNU Tile Forth
C'est une mise en oeuvre 32 bits du Forth 83 standard écrit en C

b - ASpecT part1
1ère partie du logiciel décrit ci-dessus

c - ASpecT part2
2ème partie du logiciel décrit ci-dessus

d - Calc v37.302
Calc est une calculatrice RPN pour programmeurs avec uniquement un support intégré. Elle ne supporte pas les nombres à virgules flottantes. Elle est unique car elle affiche simultanément les bases binaires, octales, décimales et hexadécimales. Elle supporte les opérations basiques ainsi que les fonctions logiques shift, and, or, xor, et not. Calc requiert AmigaDOS 2.0 et a été testé avec Enforcer et Mungwall. Binaire seul. Auteur: Douglas Keller

GNU SmallTalk v1.2
C'est une compilation de source pour interpréteur Small Talk, compilé avec un 68000 sous OS 2.0 en utilisant GCC 1.40

FISH

Les amateurs de Fish auront certainement remarqué qu'ils n'ont droit qu'à dix disquettes contrairement aux vingt habituelles. Il ne faut pas oublier que ces disquettes traversent un océan et que cela prend du temps (allez Fred, ramez plus fort !). En attendant, pour ceux qui ne connaissent pas Browser, je les invite à essayer ce programme très pratique pour manipuler des fichiers à l'aide de fenêtres sous Workbench (Fish 843). Et en plus, c'est un programme français.



Fish 841

AniMan v5.0

Combinaison d'animations Amiga, synthèse et reconnaissance vocale. En fait, il s'agit d'une tête parlante qui peut écouter vos ordres et lancer les commandes associées, vous insulter si vous la faites trop patienter ou réciter des poésies si vous le demandez gentiment. Il nécessite 1Mo de mémoire fast. AniMan est compatible avec les digitaliseurs Perfect Sound 3 ou Sound Master. Précédente version 3.2 sur Fish 723. Les nouveautés sont le support AGA et des performances améliorées. Binaire seul. Auteur: Richard Horne

GifInfo v1.12

Un petit programme qui donne des informations sur les fichiers GIF, tels que taille, nombre de couleurs, etc... Documentations **française** et anglaise incluses. Binaire seul. Auteur: Christophe Passuello

PowerData v38.115

Un patch AmigaDOS qui vous permet de lire et écrire des fichiers compactés avec PowerPacker de la sorte que ces opérations soient transparentes par rapport au système. Vos programmes pourront lire des fichiers 'powerpackés' et les réécriront en les compressant comme par enchantement! Ce programme est le successeur officiel de Powerpacker Patcher. Il est localisé partiellement pour utilisation avec Workbench 2.. Requiert Workbench 2.04 +. Précédente version 38.105 sur Fish 801. Shareware. Binaire seul. Auteur: Michael Berg



Fish 842

AntiCicloVir v1.8

Un détecteur de virus link disk et mémoire (30 références). Il vérifie également les bootblocks. Précédente version 1.7 sur Fish 815. Shareware. Binaire seul. Auteur: Matthias Gutt

GadToolsBox v2.0

Un programme facilitant de façon impressionnante l'édition et le codage d'interface Intuition (gadgets, menus, etc...). GadToolsBox génère du source C ou assembleur. Mise à jour de la version 1.4 sur Fish 731. Source incluse. Auteur: Jan van den Baard



Fish 843

BrowserII v2.31

Ce programme vous permet de manipuler facilement des fichiers et répertoires grâce à la souris. Il permet, à l'aide d'un double clic de la souris ou bien avec un menu du type ParM, de lancer des programmes à partir du CLI ou du Workbench. Il utilise whatis.library pour reconnaitre les fichiers et lancer des commandes associées. Version 2.13 pour AmigaDOS 1.3 et 2.31 pour AmigaDOS 2.0 (localisée). Mise à jour de la version 2.04 sur Fish 649. Binaire seul. Auteur: Sylvain Rougier et Pierre Carrette

MeMeter

Une version '2.0 seulement' de MeMeter (seulement 2K). C'est une mise à jour de l'original MeMeter, qui ne fonctionnait pas sous 2.0. Source C incluse. Auteur: Pierre Carrette

ParM v4.3

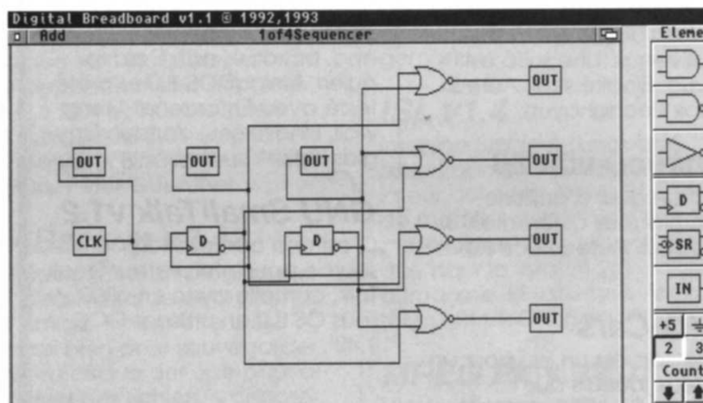
Parametrable Menu. ParM vous permet de créer des menus autorisant le lancement de programmes à partir du CLI ou du Workbench. C'est une alternative à MyMenu qui ne fonctionnait qu'à partir du Workbench. Précédente version 3.6 sur Fish 649. Binaire seul. Auteur: Sylvain Rougier et Pierre Carrette

WBRun

Un programme style RunBack qui utilise parm.library. Il lance des programmes mode WorkBench, complètement détachés, à partir d'un CLI. Source C incluse. Versions 1.3 et 2.0. Auteur: Sylvain Rougier et Pierre Carrette

WhatIs

WhatIs.library peut détecter les types de fichiers et est complètement paramétrable grâce à un fichier ASCII. Quelques outils sont inclus. Auteur: Sylvain Rougier et Pierre Carrette



DBB v1.1 (fish 844)



Fish 844

DBB v1.1

Digital Breadboard est un simulateur de circuit logique digital avec une GUI (Interface Graphique Utilisateur). Digital Breadboard supporte 2 et 3 portes AND, OR, NAND, NOR, NOT, XOR, D, JK. Il y a un oscilloscope 4 voies, des préférences, etc... Requiert AmigaDOS 2.x. Freeware. Binaire seul. Auteur: Dan Griffin

DiskPrint v3.59

Un gestionnaire de base de données pour étiquette de disquette (3p1/2 et 5p1/4). Il propose une bibliothèque de fonctions facile à utiliser et limitant au maximum les tâches répétitives et contraignantes pour l'utilisateur dans ce type de travail. Cette version supporte DESKJET pour l'impression. Elle tourne sur les systèmes allant du 1.2 au 2.x. Les versions PAL, NTSC anglaise et allemande sont incluses. Précédente version 3.51 sur Fish 685. Shareware, exécutable seul. Auteur: Jan Geissler



Fish 845

ISL v1.4

Imagine Staging Language est un compilateur décompilateur qui permet de créer et de modifier des fichiers *staging* Imagine. ISL ne fonctionne que pour la version 2.0 d'Imagine. Binaire seul. Auteur: John T. Grieggs

Sz'kwa v1.1

Sz'kwa est un jeu chinois, tel que décrit par Clifford A. Pickover dans son livre 'MAZES for the MIND, computers and the unexpected'. Requiert Workbench 2.04 ou plus. Binaire seul. Auteur: A.R Mohowitsch

TextPlus v4.10

TextPlus Professional est un traitement de textes "TeX" haut niveau. Vous n'êtes pas obligé de connaître les codes TeX pour créer des documents dans ce format, TextPlus s'en occupe. Il propose l'inclusion de graphismes IFF, un port Arexx (111 commandes) et la compatibilité OS2.0/3.0. Les nouveautés sont le support LaTeX, MakeIndex et l'impression via PRT:. Ce disk contient la version allemande, la version anglaise

se trouvant sur la Fish 846. Mise à jour de la version 4.00 sur Fish 700. Shareware, exécutable seul. Auteur: Martin Steppler



Fish 846

FileCache

Ce paquetage est destiné au concepteur de compilateur et d'assembleur. Il propose un cache pour fichiers *include* associé à un serveur de fichiers cache. Il permet de compiler et d'assembler beaucoup plus rapidement. Binaire seul. Auteur: Christophe Passuello

IObject

Une librairie lien qui émule quelques gadgets de la gadtools library (CheckBox, Cycle, Button, Scroller, Integer, String) ainsi qu'une portion de texte avec scrolling. Fonctionne sur toutes les versions du WorkBench. Des exemples et la documentation en **français** et en anglais sont inclus. Binaire seul. Auteur: Christophe Passuello

TextPlus v4.10

Version anglaise du logiciel décrit sur la Fish 845. Précédente version 4.00 sur Fish 700. Shareware. Binaire seul. Auteur: Martin Steppler



Fish 847

ADM v1.01

Une base de données d'adresses avec fenêtres *font sensitive*, support commodité, support fenêtre application, port ARexx, écran public. Il peut appeler un traitement de textes, se connecter sur un modem et dispose d'une aide en ligne. Requiert AmigaDOS version 2.04 or later. Version allemande seulement. Shareware. Binaire seul. Auteur: Jan Geissler

MidiChords v3.2

Un programme qui permet d'actionner simultanément plusieurs touches d'un synthétiseur afin de générer un effet de choeur par l'intermédiaire d'une interface midi. On peut sauvegarder des séquences de touches et une aide en ligne est disponible. Binaire seul. Auteur: Theo Brugman



Fish 848

Amiga_E v2.1b

Un compilateur Amiga spécifique E. E est un langage puissant et souple de programmation. Il compile 20000 lignes par minute sur un Amiga standard. Un assembleur inline et un linker sont intégrés. Il est écrit en assembleur et en E avec des modules spécifiques 2.04. Domaine public. Précédente version 2.1 sur Fish 810. Sources partielles incluses. Auteur: Wouter van Oortmerssen.

CWeb v2.7

Un outil pour programmer *top down* en divisant vos programmes en plusieurs petits modules que l'exécutable *ctangle* manipule afin qu'il soit lisible par votre compilateur. En utilisant *cweave*, vous obtiendrez un fichier prêt à être utilisé par TeX. Source incluse. Précédente version 2.0 sur Fish 551, avec support complet ANSI et C++. Auteurs: Donald Knuth, Silvio Levy, adaptation par Andreas Scherer

Poker

Une version vidéo du jeu de poker. Les règles officielles sont respectées. C'est une variation de la version vue dans le magazine Jumpdisk d'octobre 92. Auteur: Richard Ramella



Fish 849

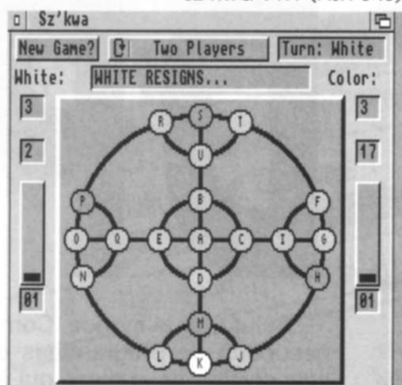
AmigaPascal v1.0

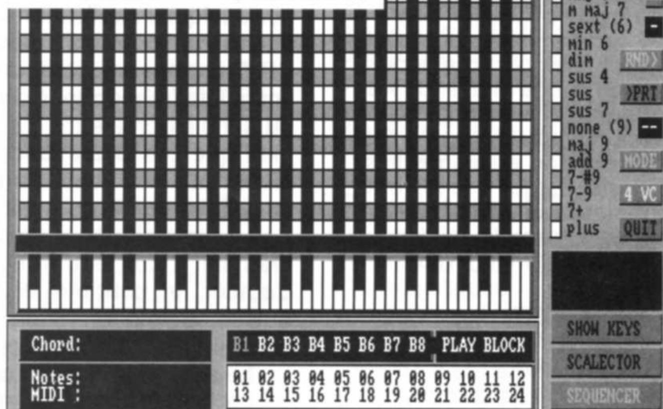
C'est un mini compilateur Pascal, qui peut être utilisé pour de petits projets. Il n'est pas complet et ne peut être lancé qu'à partir du CLI. Fonctionne sur tous les Amiga avec versions OS du 1.2 au 3.1. Freeware. Binaire seul. Auteur: Daniel Amor

BackGammon v0.9

La version Amiga du jeu du même nom. Fonctionne sur tous les Amiga avec versions OS du 1.2 au 3.1. Freeware. Binaire seul. Auteur: Igor Druzovic et Daniel Amor

Sz'kwa v1.1 (Fish 845)





MidiChords v3.2 (Fish 847)

CDTV-Player v1.8

Un petit utilitaire pour les possesseurs du CDTV qui voudraient écouter un compact disc en utilisant malgré tout le Workbench en multitâche. Il y a une possibilité de faire du karaoké. Précédente version 1.5 sur Fish 805. Freeware. Binaire seul. Auteur: Daniel Amor

MathPlot v2.01

Un afficheur de fonctions. Il propose une interface 2.0 et un port ARexx. Il nécessite le Kickstart/WorkBench 2.0 et mtool.library (incluse). Précédente version 1.04 sur Fish 573. Shareware, source disponible auprès de l'auteur: Ruediger Dreier

RRT

Démo en temps réel de mapping d'un graphisme sur une sphère. Ce programme, multitâche, est convivial et utilise un écran Intuition. Il a été écrit en C avec un peu d'assembleur. Source incluse. Auteur: Adisak Pochanayon



Fish 850

4-Get-It

Une démo d'un puzzle qualité arcade proposant 10 niveaux. La version complète dispose de 300 niveaux et de plus de 700K de graphismes. Requiert 1 MB. Binaire seul. Auteur: Adisak Pochanayon

FastGIF vII (1.01)

Un visualisateur de fichier GIF très rapide utilisant GUI, boîte de requête, un support AGA, une visualisation dans une fenêtre Workbench, la sauvegarde au format IFF (version enregistrée seulement) et la compatibilité GIF89a. Les versions anglaise et **française** sont incluses. Précédente version 1.00 sur Fish 690. Shareware. Binaire seul. Auteur: Christophe Passuello

MineField

Encore un jeu de champ de mines. Celui-ci propose de bons graphismes et sons, des paramètres ajustables et une interface look 3D. Auteur: Adisak Pochanayon



Fast GIF vII (1.01) (Fish 850)

DPAT

Salut tout le monde. Comme vous le verrez, il n'y a pas beaucoup de programmes ce mois-ci. C'est pourquoi, je vais profiter de la place qui m'est réservée pour vous donner quelques explications sur les disquettes de la série Domaine Public Amiga Toulouse, autrement dit les DPAT. Les DPAT ont été créées pour les membres de la communauté amigaïste francophone en général, qu'ils soient utilisateurs ou simples créateurs (ça doit être le contraire mais bon...) bien que ces deux casquettes ne fassent qu'une chez la plupart d'entre vous. En effet, vous pouvez nous envoyer toutes vos créations quelque soit leur type.

Le premier critère de sélection est la nationalité du programme: il doit être français (le programme, pas l'auteur). L'auteur, lui, peut être de n'importe quel pays francophone Suisse, Belgique, Niger, il peut même être aveyronnais, texan ou pourquoi pas gersois. Etonnant non?

Le second critère est sa qualité .

Le troisième est la volonté de l'auteur de mettre son oeuvre dans le domaine public.

Un petit détail en passant: aujourd'hui nous sommes le premier mai, donc sachez que si vous nous envoyez vos disquettes, elles seront intégrées au minimum un mois plus tard et cela sans tenir compte de la vitesse que mettra Ed (le rédacteur en chef... du moins je crois) à dépouiller votre courrier. Les créations que nous recevons sont regroupées en disquettes (les DPAT) que nous expédions aux distributeurs de DP contre une participation de 15 FF par disquette. Ce prix a été adopté car beaucoup d'auteurs ne nous autorisent à distribuer leurs créations qu'à cette condition, condition qui reste valable pour les distributeurs. Ce Qu'il Fallait Dire (CQFD), isn't it? Hormis tout ça, j'aimerais avoir votre avis sur les DPAT. Vous sont-elles utiles? Inutiles? Sont-elles mal faites? Sans intérêt? Les quoi? J'attends impatiemment votre avis sur le sujet, alors envoyez-le au journal. *-Thierry Colin*

DPAT 30



Equilog v1.50

Il s'agit d' un 'master mind' d'une très très belle réalisation. Plusieurs niveaux sont disponibles, vous pouvez jouer contre l'ordinateur, l'ordinateur contre vous ou contre un squatter ex-militaire à l'esprit puissant et néanmoins complètement fauché qui traîne chez vous depuis que l'armée lui a rendu ses beaux cheveux longs de Hard Rockeur sur le retour! Le maniement du jeu est très, très simple, il se fait à la souris, le programme utilisant Héliosmouse qui est fourni. Auteur: Pierre Louis Mangeard

MotLong

Ce jeu est inspiré d'un célèbre jeu télévisé (ce n'est pas l'Amour en danger... désolé). Il a été écrit en AMOS et à mon avis malgré quelques bonnes idées, la réalisation laisse un peu à désirer. Pour amateur de jeux de lettres uniquement. L'auteur se propose de vous envoyer une version plus évoluée contre 20 FF en timbres. Auteur: Eddy Dutertre

DPAT 31



Catalogue

Vous retrouverez ici toutes les listes des DPAT de la numéro 1 à la numéro 31. La présentation n'est pas encore arrêtée mais en tout état de cause, il y aura au moins un fichier ASCII récupérable

AnimBrushes

Un ensemble de huit brosses animées à utiliser avec ToolManager 2.0. Celles-ci sont prévues pour un écran haute résolution, 4 couleurs non interlacé. Ces brosses sont: Diskcopy, DPIV, Fixdisk, Golf, Imploder, Oscilloscope, Téléphone sonnant, Vduboat. Auteur: Gérard Cornu

ApplSizer v0.61

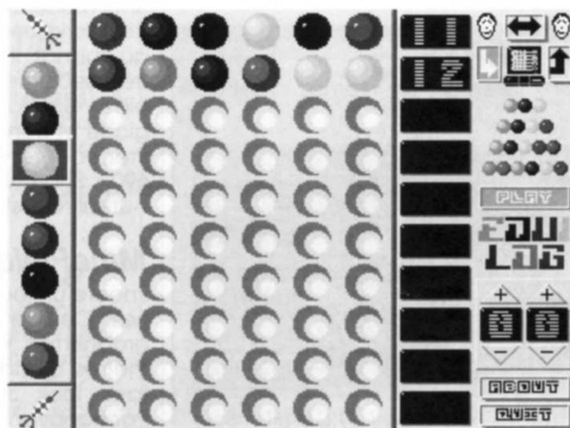
Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT 23. Il crée un Appicon sur lequel il suffit de déposer une icône pour connaître la taille de ce fichier, répertoire ou autre disk. Nécessite un WB 2.0 ou plus. C'est promis, je vais bientôt passer au 2.0 ou même au 3.0. Auteur: Gérard Cornu

CxPak

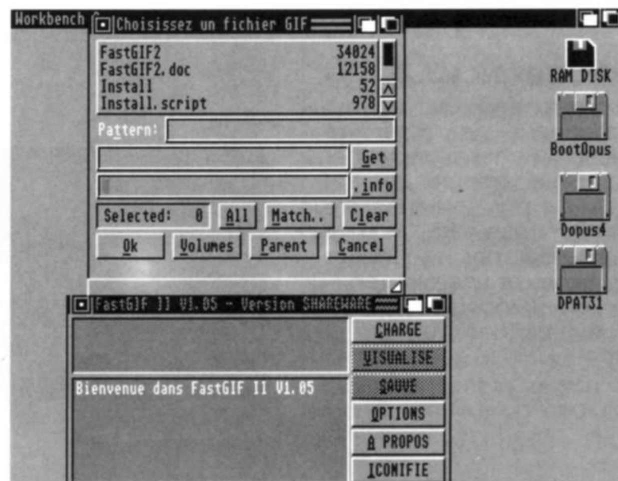
Un ensemble de cinq commodités pour le 2.0. Autoclick: pour activer les fenêtres, Wclose, Wcycle, Wdrag, Wsize qui respectivement, ferme une fenêtre, fait passer au premier plan écrans et fenêtres, etc... tout ça par une combinaison paramétrable de touches + souris. Sources assembleur inclus. Auteur: Pierre Louis Mangeard

DirDisk V7.0

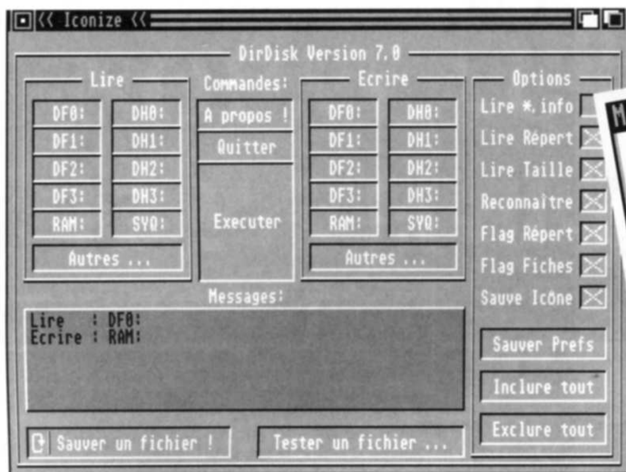
Ce programme qui n'était délivré que par l'auteur se retrouve en DPAT. Ne nous félicitons pas, ce shareware, 60 FF étant demandé, est excellent. Malheureusement, personne ne l'a payé. Il faut savoir qu'un auteur mettant sa création en shareware n'espère pas gagner de l'argent, il ne cherche qu'à établir un contact privilégié avec les utilisateurs de son programme, cela dans le but de faire évoluer ce dernier en fonction de leurs demandes. Je mets en garde les utilisateurs, dont je fais partie; si nous nous obstinons à ne pas payer les sharewares, ceux ci disparaitront au profit des sharewares compensés ou même du domaine commercial, ce qui veut dire que certains distributeurs auront le monopole de tel ou tel programme. L'auteur recevra une partie de l'argent certes, mais en contre partie le dialogue auteur-utilisateur en aura pris un coup, ce serait dommage. Donc lorsqu'un logiciel vous plait et que celui ci est shareware, participez à son élaboration en répondant à l'auteur. Cela mis à part, Dirdisk est un utilitaire qui crée un fichier ASCII dans lequel sont répertoriés tous les fichiers de votre 'unité:'. Il re-



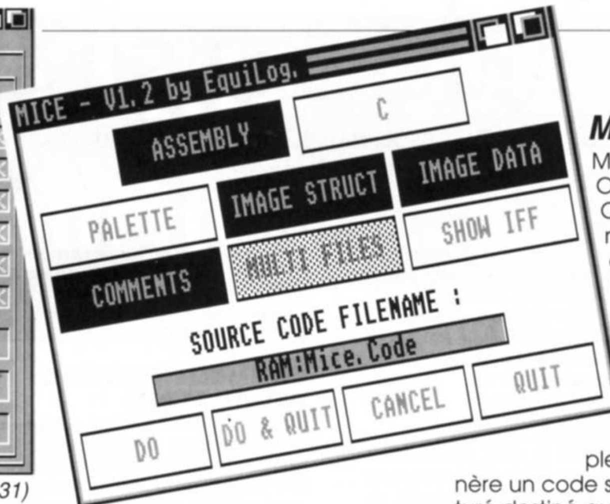
Equilog (DPAT 30)



FastGiff (DPAT 30)



DirDisk (DPAT 31)



connaît maintenant 105 types de fichiers i.e en plus de la position, est notée la nature du fichier. Auteur: Philippe Agnisola

FastGIF_II v1.05

C'est un viewer d'images au format GIF. Il est très gourmand en mémoire mais a l'avantage d'être très rapide. Il affiche les images de plus de 32 couleurs en niveaux de gris sur les Amiga standards et en couleur sur les Amiga AGA. En effet, il gère les nouveaux chipsets AGA... Une fonction Applcon ne serait pas de trop. C'est un shareware, 50FF sont demandés. Auteur: Christophe Passuello

GifInfo v1.12

C'est une commande Shell qui donne des informations sur un ou plusieurs fichiers GIF, elle accepte les jokers, et cherche récursivement dans vos petits répertoires ou vos gros durs comme vous voulez. Auteur: Christophe Passuello

IObject

C'est une bibliothèque qui simule quelques fonctions de la Gadtools.library. Elle marche très bien, est compatible 1.3 et donne de jolis résultats. Source inclus. Auteur: Christophe Passuello

K1WiKa v1.00

Il s'agit d'une calculatrice qui fonctionne comme un éditeur de textes et utilise le pavé numérique (bye bye A600...). Si elle permet de faire des calculs répétitifs et des opérations binaires il est dommage qu'il n'y ait pas de fonction mathématique disponible. C'est cependant une bonne idée et elle est icônifiable. Auteur: Pierre Louis Mangeard

MICE v1.30

My Image Code Editor. C'est un générateur de code source, Assembleur et C, à partir d'images IFF, comme des brosses Deluxe Paint par exemple. MICE génère un code source structuré destiné au DEVPAC 2 en assembleur, et au LATTICE (ou SAS) en C. Le fonctionnement est très simple grâce à la présence d'une interface intuition bien réalisée. Auteur: Pierre Louis Mangeard

PrintMaster V3.0

Mise à jour de la version se trouvant sur la DPAT_27. C'est un utilitaire d'impression disposant de quelques fonctions sympathiques qui presente l'incommensurable avantage d'être icônifiable. C'est un ShareWare 40FF. Auteur: Philippe Agnisola

Associations

Rubrique Gratuite. Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (*associations à but non lucratif seulement*).

AMIGA MANIA

Propose logiciels DP à bas prix: 12F la disquette, frais de port compris. Collection Fish entièrement disponible ainsi que des démos, A.M packs, modules protracker, jeux, utils...Catalogue disponible sur simple envoi d'une disquette vierge. Adhésion: 150F x An. AMIGA MANIA, 80 av. de la Lanterne, 06200 Nice, France

ATACOM

La plus grosse association loi 1901 d'utilisateurs Amiga délègue son service DP à ATTILA pour se concentrer sur la production, les traductions, le soutien aux auteurs (Presse, test tout Amiga (680X0, Wb X.X)). Renseignements: SADA, chemin de la Chasse, 14700 St. Pierre du Bû.

ATTILA

Graphismes, Musics, Samples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Amateurs, Fred Fish. Prix unique 12 Fr par disquette, frais de port compris. Catalogue sur disquette contre 10F. ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

BADCAT

Diffuse et crée productions DP sur Amiga. Démos, Slides, Compils, MusicDisks, Utils, Jeux... Catalogue au prix de 10FF en timbres ou chèques. N'hésitez pas à nous contacter: BADCAT - BP 56 - 13153 TARASCON Cedex.

BELIER PRODUCTION

Diffuse ses propres productions ainsi que les logiciels en shareware. Le disk-mag français *Dompub & Co* est disponible. Envoyez une enveloppe timbrée auto-adressée pour plus d'infos. Auteurs, contactez nous pour diffuser vos oeuvres en shareware. Belier Production, 18 rue Fénélon, 24200 Sarlat

CFP

Reprise de l'activité DP de l'association CFP de Clamart CFP diffuse sa collection de logiciels DP sur AMIGA au prix de 25FF la disquette (donnant droit à un abonnement gratuit de 4 mois à DPOC O.COQUET, 10, rue du Gros ORME 91290 la NORVILLE

COMMODEXPLORER/ CORSAIRE PRODUCTION

Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) catalogue sur disquette contre 10FF en chèque, timbres ou enveloppe timbrée avec disquette vierge. Recherche animations, musiques, graphismes et court-métrage vidéo pour projet vidéographique et télévision locale. Contactez nous, réponse assurée. "COMMODEXPLORER CORSAIRE PRODUCTION" A6, La Rocade 91160 LONG JUMEAU, ou par téléphone au: 16(1) 69-092-336 de 17h à 19h.

DOM'PUBS DIFFUSION

Collecte et diffuse Démos, Utilitaires, Jeux pour 25 Frs par disquette (port compris) et Amiga Fish à 15 Frs. Catalogue contre timbre à 4 Frs. DOM'PUB DIFFUSION, 10 rue du Vergeron, 38430 MOIRANS

FREENEWS

FREENEWS Association vous propose plus de 3600 DP sur Amiga. Tous les classiques: FredFish, CAM, TBag, AmosDP, radio-amateur... Mais également des démos, SlideShows, musiques, etc.. Demandez notre catalogue sur 2 disquettes contre 20F (en chèque ou en timbres). FREENEWS Association, 41 Bvd Joseph-Vallier, 38100 Grenoble. Tél: 76.49.42.06

FREE WORLD DP

Distribue et produit des disquettes sur Amiga. Collection DPAT disponible. Prix en baisse: 10F/disquette port compris. Une disquette en cadeau pour 15 disquettes et + commandées. Catalogue gratuit contre timbre à 4F20. Recherchons également de bonnes créations... FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

GCCL - MICRO - BELGIQUE

Initiations, formations et ateliers de groupe multi - domaine, DP (CAM-FISH...), labo technique, bibiothèque, prêt/ location des équipements... en Hainaut. Siège central et section de Vellereile 064/ 33.79.46 (Tf/ Fax), section de Manage 064/ 45.83.18, section de Mons 065/ 34.89.27

INTERCEPTOR

INTERCEPTOR diffuse logiciels DP sur Amiga. Catalogue sur disk contre 20 Frs en chèque, avec un pin's de notre association offert! Interceptor, 13 Avenue Jean Jaures, 73000 Chambéry.

LOAD'N'ENJOY

Musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F, disquette comprise. Envoyer 7.50F pour catalogue. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

ORION DIFFUSION

Découvrez le plus convivial des catalogues DP: grâce à l'INDEX triable par nom du DP, nom de l'auteur, nouveautés. Accédez automatiquement à un descriptif détaillé des Fishs, Amos DP, TSWIFS, Trackmos, Music-Disks, Slides, Orion- Pack & Samplers, ect... "Constellation# 1.2" (2D7!). Notre magazine en français est disponible contre 20FF à: Orion Diffusion, BP 262, 59306 Valenciennes Cedex.

MIDNIGHT DIFFUSION

Association loi 1901, diffuse les dernières nouveautés en Démos, Music-Disk, SlideShows, Utilitaires, Jeux et collection Fish (partielle) à 10FF le disk. Demandez notre catalogue contre 10FF en timbres ou chèque à l'adresse suivante: Midnight Diffusion, chemin des Merentiers, ST.Germain, 13109 Simiane Collongue. Pour toute information: 42.22.87.10

VOTRE SPECIALISTE Amiga

21

SIMM Computer
44, Rue Verrerie 21000 DIJON
Tél : 80 71 44 00 - Fax : 80 73 50 81
Votre Spécialiste AMIGA-PC
Matériel, Logiciels,
Extensions, Réparations
Solutions Multimédia
VIDI-12 AGA DISPONIBLE !

31

VOLUMM s.a.r.l.
TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE
COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

34

I.P.L ELECTRON
La Passion de l'AMIGA
Vente Gamme AMIGA, SAV, PAO, Conseil, Formation, Titrage, Service, Infographie, Multimedia.
7, Rue Raoux
34000 Montpellier
Tel: 67.58.39.20 + Fax:67.58.66.47

35

MICRO-C
Revendeur agréé
Centre de maintenance
Spécialiste vidéo &
AMIGA
TEL: 99.63.71.11
16 Rue Des Fossés
35000 Rennes

42

Mega informatique
Revendeur agréé
COMMODORE
500+, 600, 2000
CDTV
demander notre catalogue gratuit...
Toute la gamme AMIGA
S.A.V
29 rue Paul Bert
42000 Saint- Etienne
Tél:77.33.35.56
Fax:77.34.00.06
7 Rue du Palais de Justice
42600 Montbrison
Tél:77.5834.40

46

LES FILMS DU GENIEVRE
■Organisme de formation déclaré- Toutes formations audiovisuelles sur commande
■*Specialistes de la formation sur AMIGA Stage d'une semaine tous les 2 mois*
BELCASTEL 46200 SOUILLAC
TEL: 65.37.00.71

54

TPS
INFORMATIQUE
Comodore: Amiga, PC
Montage vidéo, multimédia
Images de synthèse:
REAL3D, IMAGINE, 3DPRO
Station IV24 en démo permanente
NANCY - LAXOU
69, rue de Maréville 54520
Tél: 83.27.44.34

54

CEGI
329, av. Maréchal Joffre
54200 ECROUVES-TOUL
Téléphone: 83.43.47.54
Nancy: 83.20.88.08
Fax: 83.43.15.93
PRO CENTER
AMIGA, PC, COMMODORE
CENTRE DE MAINTENANCE
PRODUITS CIS
Infographie, Logo, Images de synthèses
Midi, Unix, Numéris, Etude, Analyse, Conseil
Gestion, Vidéo, Montage, Production

62

SOFTONE COMPAGNIE
S 1
SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

69

CLEMENT INFORMATIQUE
Revendeur Agrée
COMMODORE-AMIGA
Démonstration permanente
Vidéo sur AMIGA
2 Adresses:
● 46 rue Paul Bert
● 216 rue de Créqui
69003 LYON
TEL: 72.61.84.28

69

GELAIN INFORMATIQUE
Le spécialiste AMIGA de LYON
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Fax 72.74.18.79

74

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
18, rue Léandre Vaillat
74100 ANNEMASSSE
tel: 50.95.67.82
fax: 50.71.89.81

c

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
23, 25 rue Jules Ferry
74200 THONON-LES-BAINS
tel: 50.71.88.00
fax: 50.71.89.81

75

AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS
DISTRIBUE :
PRO VIDEO POST- ALADIN 4 D
Cartes RESOLVER et VIVID 24
PRESENTATION MASTER -
FLOPTICAL SYQUEST
Show-Room / Formation sur RV
VANVES - Tél: (1) 46.48.94.95
Fax: (1) 45.25.71.78

83

V B C
label RMD
CINEMA VIDEO informatique
Palais des congrès de Toulon
Marine Nationale
CPAE St Mandrier
Centre audiovisuel Toulon
Région Cable Riviera
Sociétés de Production
Cables...
TOULON
AMIGA 3000 VAR CENTER
Applications Professionnelles
Partenaire SONY division PRO
Ingénierie Vidéo Informatique
Conseil - Formation
distribution
Régie Béta...
VBC Label RMD
152 Rue Nicolas CHAPUIS
83500 LA SEYNE/MER
Tel: 94 30 88 43
Fax: 94 87 44 57
Maintenance: 94 32 21 21

91

MONTGERON
Centre Cial. La Forêt
Agrée COMMODORE
AMIGA 2000 / PC COMMODORE
Tous Logiciels & Périphériques
S.A.V. sur place
PHOTO-FOC
69.40.51.69
91230 MONTGERON

93

SCAP Informatique
Votre revendeur AMIGA
au nord de Paris
Du mardi au samedi 9h30-19h30
62, rue Gabriel Péri-93200 Saint-Denis
Tél:42.43.22.78-Fax:42.43.92.70

AmigaNews
Nouvelle adresse
12 rue Barrière
31200 Toulouse
Tel: 61.47.25.67
Fax: 61.4725.69



Messieurs,

Je vous écris pour répondre à un de vos lecteurs qui avait des problèmes avec son écran NEC 4FG. Je vous signale que ce genre d'écran (multisynchro) fonctionne sur presque toutes les fréquences y compris 15,625KHz qui est la fréquence ligne des émissions TV, mais aussi celle de l'Amiga en mode PAL. Pourquoi ça ne fonctionne pas? ...simplement parce que ce type de moniteur ne comprend pas la synchro composite. Il comprend la synchro ligne (15,625KHz) mais pas le top de trame, qui est à 50Hz et qui est composé de 5 impulsions négatives. Pour résoudre ce problème, il suffit de réaliser une bidouille électronique plus ou moins simple pour obtenir un top trame plus long (environ 0.2 à 0.3ms). Une fois ce montage réalisé vous pourrez même regarder la TV sur votre moniteur (en couleur si vous avez un décodeur RGB).

A ce propos je ne trouve pas très sérieux que l'Amiga 4000 n'ait pas de flicker fixer d'origine permettant de brancher directement un bon écran.

Tout autre sujet: je pense que beaucoup de vos lecteurs possédent une imprimante à jet d'encre HP. A tous ceux là, je confie un "truc". Si vous trouvez que votre cartouche est trop chère, ou ne dure pas assez longtemps, vous pouvez la recharger en utilisant une seringue et des petites cartouches d'encre (Reynold) noire pour stylos plume. En nettoyant les vieilles cartouches (à l'aide d'un hydropulseur) vous pouvez composer des cartouches bleues, rouges, vertes etc... Attention à ne pas prendre des encriers car l'encre bouche les buses.

Encore trois petits conseils: gardez sous le coude une cartouche d'origine car l'encre est moins sensible à l'eau (la qualité est la même). Ensuite, pour garder une cartouche entamée en état il faut protéger les buses de l'aire avec un bout de scotch et la stocker la tête en bas. Enfin pour une bonne impression, utilisez un bon papier. Clairefontaine est celui qui va le mieux. N'oubliez pas qu'il y a un sens pour le papier (la flèche sur la ramette indique le bon côté).

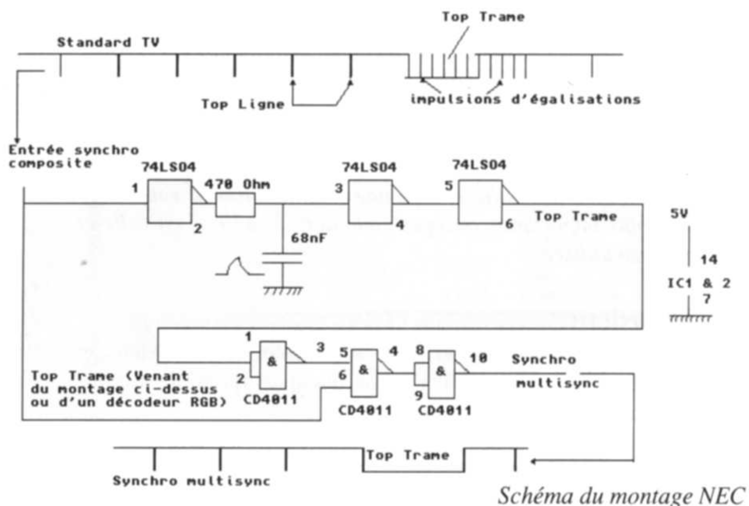


Schéma du montage NEC

Marc Jakubowicz(54)

Bonjour,

J'ai une imprimante HP550 depuis la mi-octobre que j'ai achetée à la FNAC (aucun driver Amiga n'existait à l'époque). Maintenant qu'on le trouve un peu partout, les revendeurs ne veulent pas le donner ou le vendre *(Phase, Essonne Mailing...)*.

Alors, peut-on le trouver (l'impression n'est franchement pas planante). D'après eux ce n'est pas un produit commercial, il n'est pas dans les DP, donc si vous savez d'où il vient...

Olivier Dargent (95)

Marc:

Des drivers pour la HP550 C sont disponibles sur les disquettes CAM et FISH du DP. Pour les possesseurs de HP550C, ne possédant pas de driver spécifique, vous pouvez toujours utiliser les drivers de la HP500C, en attendant. Le seul problème est que lors d'une impression en couleur, la cartouche noire ne sera pas utilisée, d'où une consommation d'encre couleur plus importante, puisque pour faire le noir, c'est celle-ci qui sera utilisée.

Monsieur,

Ayant l'intention d'acquérir une imprimante à jet d'encre, et possédant un Amiga 500, j'aurais quelques questions à vous soumettre:

1 - Existe t-il des drivers, Commodore ou DP, pour les imprimantes suivantes: Canon BJ300, Canon BJ200, Epson Stylus 800.

2 - Toutes ces imprimantes ont des polices internes, certaines étant vectorielles. Quels éditeurs ou traitements de texte peuvent gérer ces polices *(sans avoir à faire une copie graphique pour obtenir autre choses que du TOPAZ, par exemple)*, sur ces mêmes imprimantes à jet d'encre?

3 - Question n'ayant rien avoir avec les imprimantes: quelles sont les différences entre les moniteurs multisynchro de COMMODORE A1940, A1950, A1960, A1942?

Christophe Bossenie (91)

Marc:

1- Lisez notre **spécial imprimantes** dans ce numéro pour informations sur les drivers de Canon BJ.

2- De nombreux éditeurs permettent d'utiliser les polices internes, comme par exemple excellence! 3.0, mais vous pouvez aussi configurer votre imprimante de telle sorte qu'elle imprime en utilisant la police de votre choix avec les petits switch qui se trouvent sur l'imprimante (voir la documentation de l'imprimante). Mais de toutes façons, le nombre des polices en série dans ces imprimantes étant limité, il vous faudra utiliser une impression en mode graphique si vous voulez utiliser des polices un peu plus intéressantes (par exemple, les polices compugraphiques qui sont gérées par les traitements de textes récents et qui donnent de superbes résultats, même sur les imprimantes peu chères).

3- Les moniteurs 1950 et 1960 sont des multisynchs alors que les moniteurs 1940 et 1942, qui seront bientôt disponibles en France, sont des moniteurs "quadrisynch", acceptant toutes les résolutions de l'Amiga, le 1942 bénéficiant d'un meilleur "pitch" (0.28). De plus ces deux moniteurs possèdent des haut-parleurs pour restituer les sons, leur prix étant inférieur à ceux du 1950 et du 1960.

Monsieur,

J'ai récemment acheté une imprimante HP550C. Celle-ci fonctionne parfaitement mais le fournisseur n'a pu me procurer que des drivers pour PC. Il me fallait donc me procurer ceux pour Amiga afin d'optimiser mes impressions.

Dernièrement j'ai essayé un utilitaire qui se trouve sur la disquette CAM 698a, le "Printer Driver HP550 version2.0". Après une installation rapide et facile de ce fichier, j'ai lancé PPM pour le tester. Malheureusement, ce test s'est avéré négatif. Mon texte, ainsi que mes graphismes ont été imprimés tout jaunes.

Christophe Philemont-Montout (31)

Marc:

Le problème que vous rencontrez semble venir du driver, celui-ci n'étant visiblement pas au point. Marcel Duruflé me signale qu'une version 2.02 de "Printer Driver HP550" est depuis quelques temps disponible. Cette version fonctionne parfaitement, au vu des quelques essais qu'il a pu effectuer.

Bonjour,

Récent acheteur d'un Amiga 1200, je rencontre un problème que je n'arrive pas à résoudre. Je possède un 1200, un disk dur 80 mega, une imprimante Star LC10 couleur, un modem sur le port série. Lorsque j'envoie un texte à mon imprimante, un message d'erreur m'indique de mettre mon imprimante en ligne, alors que celle-ci est déjà branchée. Quand je boote, celle-ci émet un retour chariot. Si je boote avec une disquette ex: excellence, mon imprimante fonctionne.

Mario Molla

Marc:

Vu le peu d'information dont vous nous avez fait part, il ne nous est pas possible de vous fournir une réponse précise. Le fait que votre imprimante fonctionne lorsque vous bootez avec une disquette, nous permet d'exclure une incompatibilité de votre imprimante, ainsi qu'un mauvais raccordement de celle-ci à votre A1200. Toutefois, on peut penser que votre problème est dû, soit à une mauvaise installation du Workbench sur votre disque dur, soit à une mauvaise configuration de votre imprimante avec les Preferences (tiroir Prefs, icône Printer). Vérifiez ces points, et n'hésitez pas à nous recontacter si le problème persiste.

Monsieur,

Ancien possesseur d'un 500, j'ai acheté il y a un mois un A1200 dans une grande surface de la région nantaise. Je vous épargnerai l'habituel refrain sur les manuels manquants et sur l'horloge interne. Néanmoins, il subsiste des points noirs sur lesquels je souhaiterais quelques précisions.

Tout d'abord, il est indéniable que le 1200 est une machine prévue pour tourner avec disque dur, aussi suis-je sur le point d'en acquérir un. Possédant en outre un compatible PC, j'ai pu observer les prix des disques durs destinés à ces machines. J'ai ainsi remarqué qu'une boutique parisienne propose des disques durs CONNER SCSI à des prix très compétitifs (le 85 Mo coûte 1650F). Aussi, comme le standard SCSI est celui de l'Amiga et ces disques étant au format 3.5" (donc pouvant se loger à l'intérieur de la bécane) je voudrais savoir si je peux en installer un sur mon 1200. Est-ce que ce disque sera compatible avec le FFS et le répertoire cache du 3.0? Enfin, comme je n'ai pas pris l'option disque dur lors de l'achat de mon 1200, où puis-je me procurer la disquette d'installation 3.0? De plus, je voudrais savoir à qui je dois écrire pour commander le manuel *Guide de l'Amigados* ainsi que celui de l'*Arexx*.

Enfin, je rencontre quelques problèmes avec le système d'exploitation. En effet, il m'a été impossible de définir correctement le clavier ainsi que mon imprimante alors que j'ai copié des fichiers codes claviers dans devs/keymaps de ma disquette boot. J'en ai été réduit à utiliser le vieux setmap de mon 500 qui, lui, marche sans aucun problème... C'est beau le progrès!

N'étant pas une lumière en informatique et revenant à l'Amiga après trois ans de PC, j'avoue avoir été un peu dérouté par le système 3.0 puisque rien ne fonctionne correcte-

ment *(le fait que la machine ne soit livrée avec aucun manuel sérieux n'arrange pas les choses...)* mais il est fort probable que les problèmes que je rencontre soient davantage dûs à mon ignorance qu'à des bugs du système *(j'ai déjà fait changer mes disquettes de DOS sans résultat)*. Je compte donc sur vous pour éclairer ma lanterne.

Frédéric Jousset (44)

Marc:

Certes, le 1200 est indéniablement fait pour être utilisé avec un disque dur. Toutefois, il me semble que vous devriez lire plus attentivement les manuels fournis, ou vérifier que vous avez bien les manuels relatifs à l'Amiga 1200, car nul part dans les manuels il n'est dit que le 1200 accepte des disques durs au format SCSI. Le 1200 est muni en standard d'une interface de ***disque dur de 2.5"*** *et pas 3.5" au format* ***IDE,*** *le standard le plus courant sur PC. Si vous le désirez vous pouvez brancher un disque dur au format IDE de 3.5". Celui-ci devra être raccordé par un câble sur l'interface interne de votre Amiga. Ce câble étant difficile à se procurer, si vous n'avez pas les moyens de vous le faire faire par une personne qualifiée je vous conseille vivement de vous procurer un disque dur 2.5". De plus si vous achetez ce disque dur chez un revendeur Amiga, celui-ci pourra vous fournir la disquette d'installation du 3.0. Pour la question sur les manuels, j'ai pu me procurer le manuel de l'Amigados3.0 chez mon revendeur Commodore (Volumm à Toulouse). Pour l'ARexx il faudra encore patienter un peu.*

Voici la procédure d'installation des drivers de claviers et d'imprimantes sur A1200. Dans un premier temps faire des copies des disquettes système originales et ***démarer à partir de la copie de votre disquette WorkBench*** *pour les deux installations.*

Installation du clavier français (Azerty)

- Mettre la disquette Storage. Copiez l'icône "f" du tiroir Keymaps vers le Ram Disk (en déplaçant l'icône).

- Mettre la disquette Extra. Copiez l'outils "Input" du tiroir Prefs de la disquette Extra vers le Ram Disk.

- Remettre la disquette WorkBench.

- Copier l'icône "f" du Ram Disk vers le tiroir Devs/Keymaps de la disquette WorkBench.

- Lancer le programme "Input" depuis le Ram Disk, sélectionner le clavier français, cliquer sur le bouton "SAVE".

Installation d'un driver d'imprimante

- Mettre la disquette Storage. Copiez l'icône "Drivers" ("Drivers"=nom de l'imprimante choisie) du tiroir Printers de la disquette "Storage" vers le Ram Disk.

- Mettre la disquette Extras. Copiez l'outils "Printers" du tiroir "Prefs" vers le Ram Disk.

- Remettre la disquette WorkBench.

- Copier l'icône "Driver" du Ram Disk dans le tiroir Devs/Printers de la disquette WorkBench.

- Lancer le programme "Printer" depuis le Ram Disk.

- Choisir le type d'imprimante et cliquer sur le bouton "SAVE".

(Ed: Ces réponses ont été inspirées par une note de service de Commodore France)

Je veux bien que vous ne soyez pas une lumière en informatique, mais je pense qu'avec un peu d'attention et de persistance, vous devriez arriver à vous servir correctement de votre 1200 et de son système 3.0, qui est extrêmement clair et simple d'utilisation, surtout avec un disque dur. Votre détour côté PC a dû être un véritable traumatisme. C'est peut-être pour cela que vous n'arrivez pas à faire fonctionner votre 1200. Procurez-vous, au plus vite un disque dur, c'est le meilleur conseil que je puisse vous donner.

Salut à tous!

Je possède une imprimante STAR LC24-200 qui fonctionne très bien, sauf avec mon logiciel de PAO favori, Pagestream 2.2. Quand je l'utilise avec le pilote LQ2550 préconisé pour la Star, aucun autre programme n'atteint une telle qualité, ni une telle

finesse d'impression. Oui mais voilà: parfois les pages sortent avec une ou plusieurs bandes blanches larges de 5mm, comme si des informations avaient été perdues entre l'Amiga et l'imprimante.

Cela ne se produit qu'avec Pagestream 2.2 ou 2.1. Quand on tire plusieurs fois la même page, les bandes sont toujours au même endroit.

Par contre la position des bandes varie quand je change de pilote d'imprimante (elles sont ailleurs mais elles sont toujours là) ou de densité d'impression.

Même résultat que l'imprimante soit branchée sur un A500 avec 1Mo de mémoire ou un A3000 avec 6Mo.

Parfois la page sort sans bavure, parfois avec une, deux ou plusieurs bandes blanches, que la feuille à imprimer contienne peu ou prou de fontes, d'images, de textes.

Cela ne se produit pas avec ProPage, mais la qualité d'impression reste un cran au-dessous de celle de Pagestream. Et je n'aime guère l'ergonomie du logiciel de Gold disk.

Apparemment, il s'agit d'un problème de pilote d'imprimante. J'ai essayé tous ceux qui semblaient fonctionner avec la star. Aucun n'élimine complètement l'apparition de ces bandes blanches. Si quelqu'un s'est trouvé confronté au même problème et a pu le résoudre, je serais heureux de savoir comment.

Jacques Risso (84)

Marc:

Cela ne fait aucun doute, votre problème est dû au driver que vous utilisez. Marcel Duruflé qui possède lui aussi une imprimante STAR LC24-200, n'a pas rencontré ce problème. Le fait que cela ne se produise qu'avec Page Stream n'est pas surprenant, celui-ci possédant ses propres drivers d'imprimantes, et n'utilisant pas les préférences du Workbench. Je vous conseille donc de vous procurer de nouveaux drivers pour Page Stream, vous pourrez en trouver dans le DP, par exemple.

Amiga, Video et bureau ?

Amigaïste depuis plus d'un an et possesseur d'un A4000/030 depuis quelques semaines, je sais que l'Amiga est doué pour la vidéo.

Je pense également qu'il est doué pour les autres domaines de l'informatique mais je me pose beaucoup de questions.

Effectivement, mon frère possède un commerce et il envisage l'acquisition d'un micro-ordinateur pour gérer celui-ci. J'aimerais lui dire d'acheter un Amiga mais je ne sais pas s'il existe des logiciels performants pour la gestion d'un commerce (gestion du stock, comptabilité, bilan etc...). Je vous serais très reconnaissant si vous pouviez m'indiquer le nom de quelques logiciels et les performances de ceux-ci.

J'ai aussi quelques questions qui concernent mon Amiga.

Pourriez-vous me dire s'il est possible d'installer des barrettes SIMM de 1Mo et 4Mo en même temps?

En démontant le capot de l'Amiga, j'ai remarqué à côté d'un cavalier, l'inscription "Chip 8Mo". Pourriez-vous m'éclairer à ce sujet?

David Savitteri (13)

Marc:

Pour ma part je conseillerai à votre frère plutôt l'achat d'un Mac, ou à la rigueur d'un PC. Le prix est plus élevé, mais ces machines sont bien plus fournies en logiciels de gestion que l'Amiga.

En ce qui concerne votre 4000, vous ne pouvez pas installer à la fois des barettes de quatre méga et des barettes de un méga. Pour le cavalier, désolé mais pour le moment nous ne pouvons pas vous renseigner sur cette inscription mystérieuse.

Commodore a indiqué qu'il est possible que certaines machines AGA soient un jour compatibles avec les futurs chipsets. Alors...

Chers Amigaïstes,

J'ai acheté voici 5 ou 6 ans le compilateur *AZTEC C*, qui n'est, depuis quelques temps, plus importé. Bref, j'ai fait une croix dessus et j'ai donc acheté *DICE* (je félicite *Someware* pour leur amabilité, leur sérieux..) qui est même mieux que l'*AZTEC 5.0d* sous certains aspects. J'ai aussi acheté fin 90, *Publishing Partner Master 2.1f* après avoir annulé ma commande de *Professional Page* uniquement pour la qualité d'impression non Postscript de PPM, d'après votre article. Depuis ce temps là, il est sorti un certain nombre de releases. Lorsque courant 91, je me suis étonné de ne pas avoir de nouvelles de la 2.2, Upgrade m'a répondu que le retard était dû à la traduction. Bon, maintenant il faudrait que cela cesse. Je n'ai pas vraiment l'intention de racheter *Propage*, encore 2000F, et pourtant quelques bugs de la 2.1 m'ennuient franchement. Que fait donc *Upgrade Editions*?

Alain Bonnefoy (26)

Marc:

J'ai contacté Upgrade Editions, qui m'ont dit que la version 2.2 de Publishing Partner Master n'est toujours pas disponible en version française. Ils ont aussi ajouté qu'ils vous feront parvenir un courrier lorsque celle-ci sera disponible.

REAL 3D V2.0
Suite de la page 5

bilité de sauvegarde en RPL) ;

- Undo illimité ;
- B-Splines (courbes de Bézier définies par 2, 3 ou 4 points de contrôle) et surfaces splines;
- Générateur fractal d'arbres ou de paysages.

Nouveautés dans l'animation:

- Squelettes articulés, sur lesquels on peut placer des objets, comme avec le Cycle Editor d'Imagine ;
- Cinématique inverse : pour simuler un bras en train d'écrire, il suffit d'indiquer la trajectoire du crayon et le système trouve tout seul les mouvements à effectuer aux diverses articulations ;
- Système de particules : création et manipulation procédurale d'objets, venant en général par multitude, qui conviennent bien aux effets comme le feu, le vent, l'eau, etc... ;
- Lois de la dynamique : gravité, collisions, friction, énergie cinétique, vélocité, etc... ;
- Animation hiérarchisée: on peut facilement créer un personnage dont la tête tourne pendant que le cou se penche, et que le personnage marche ;
- Animations comportementales : il est possible de programmer des comportements en RPL (Real3D's Programming Language) et de les assigner à des objets ou hiérarchies ;

Nouveautés dans le rendu :

- Ombres douces, comme dans la réalité. Le passage de la lumière à l'ombre est progressif, la zone de pénombre est calculée en fonction de la forme et de la position des sources lumineuses (processus très gourmand en calcul...) ;
- Profondeur de champs : ce phénomène optique "trouble" les parties de l'image plus proches ou plus lointaines de la zone où l'on a fait la mise au point. Les réflexions et réfractions sont elles-mêmes floues ;
- Diffusion : il devient beaucoup plus aisé de créer des brouillards et des effets atmosphériques ;
- Flou de bougé (motion blur) : cela permet de rendre compte de la vitesse, et cela apporte également de la fluidité aux animations comportant peu d'images ;
- Nombre de textures et de matériaux infini, avec possibilité de programmer soi-même des textures procédurales ou mathématiques en RPL ;
- Possibilité de sauver un fichier de description de l'alpha-channel (masque de transparence très utilisé en vidéo, ainsi que pour les traitements 2D ultérieurs au calcul, comme l'ajout d'un fond ou la superposition de scènes).

Real3D 2.0 est livré avec quelques utilitaires de conversion:

- *DeltaConvert* permet de convertir une suite d'images en une animation au format Fast-Delta ou Slow-Delta (format propre au visualiseur d'animations de Real3D), ou IFF ANIM-5 (format le plus utilisé sur l'Amiga actuellement) ;
- *DeltatoIff* convertit une animation au format Delta en une suite d'images au format IFF ;
- *RealConvert*, à ne pas confondre avec le précédent, convertit les fichiers au format Sculpt4D, ProDraw ou Real3D 1.x en fichiers de description au format IFF de Real3D 2.0 ;
- *DXFtoRPL* convertit tout fichier DXF 3D (format de sauvegarde d'AutoCad, logiciel de CAO de référence sur les PC) en description d'objet en langage RPL (les fichiers sauvegardés sont souvent d'une taille importante).

Actuellement, seul le logiciel LightWave dans sa version 3.0 pourra prétendre rivaliser avec Real3D 2.0, le gros défaut de LightWave étant qu'il n'est toujours livré qu'avec le VideoToaster, lui-même uniquement au standard NTSC...

Le club ATP est en train de tester ce logiciel et nous vous founirons un test complet dans un prochain numéro. Encore un peu de patience ...

Philippe Berard (philippe@amipb.gna.org) , pour le club Amiga Télécom-Paris (amiga@enst.fr) .

IMAGINE 3.0
Suite de la page 5

des objets comme s'ils avaient un squelette.

Enfin, deux modules totalement nouveaux font leur apparition: "Texturator" et "Terrain Editor". D'après des rumeurs sur les réseaux Fidonet et Amiganet, il semblerait que le module "Texturator" soit un éditeur de textures algorythmiques. Impulse n'a rien laissé filtrer de plus, mais espérons qu'il permetra aussi de choisir rapidement un mapping, en proposant un rendu rapide et un paramétrage plus intuitif, comme sur 3DS. Quant au "Terrain editor", à part être annoncé, souhaitons qu'il apportera la possibilité de créer des terrains (peut-être comme Vista?).

Impulse a décidé de frapper très fort face à la concurrence (Real3D v2.0 ou Lightwave 3.0) en proposant un logiciel digne d'être comparé aux solutions professionnelles sur stations graphiques dédiées.

Les utilisateurs les plus chevronnés attendent toujours la disparition des lignes parasites lors du placage d'un bump en repeat, la possibilité de copier des objets identiques sans consommer de la mémoire, la genèse d'arbres et plantes fractals, une voûte céleste (pour un ciel ou des étoiles vraiment réalistes), simulations d'optiques de caméras (taches lumineuses, flou des objets les plus proches et "motion blur").

Une version PC est disponible (portage de la version 2.0 Amiga) pour 100$ seulement, si vous avez une version Amiga. En effet, Impulse propose cette offre pour permettre aux possesseurs d'Amiga de calculer leurs scènes sur un PC, tandis qu'ils modéliseront avec leur Amiga et un environnement des plus efficaces!

Merci à Yann (Vanupieds) ;o), pour son aide!

ZestOOn & Snoupi

Petites Annonces

Vds A2000 rev6.2 1Mo chip + A2091 DD52Mo 1Mo Ram 16 bits + acce. A2630 4Mo Ram 32 bits (copro 30Mhz). 6000F Tél. 61 47 25 67 HB

Vds A500+, ROM 1.3 2.0, kickstart électronique, 2ème lecteur 3p1/2, 1 joystick, jeux, cartouche MK3. Le tout 3000F. Tél 61 06 56 75 après 20H

Cause double emploi, vds carte Sunrise AD1012 + Studio 16 le tout jamais utilisé pour 3800F. Cherche aussi jeu de Go. Ecrire à Antoine Boegli, 38 rue du pont, CH-2610 St Imier

Vds lot de 13 logiciels ludiques Amiga 1500F port inclus. Liste sur demande à Boinot Alexandre, La planée, 25160 Malbuisson

Vds A500 + ext 2,5Mo extensible à 8Mo dont 1Mo chip + sélecteur électronique 1.3 2.0 1800F. 4 DD Conner 2P1/2 85Mo neuf pour A600 ou A1200 avec cable et disk d'install 2200F pièce. Christophe Gouillon, 18 rue du maréchal Foch, 77400 Thorigny/Marne

Vds A500 1.3 1Mo avec écran petit prix payable en 2 fois. Faire offre à Mr Malby P. 3 r marcel Royer, 92230 Gennevilliers

Vds Disney AnimStudio doc en F: 400F. Excellence 2.0 VF: 400F. Turbo Silver doc en F: 350F. Démomaker VF: 150F. Multimédia maker VF: 250F. PPage 2.1 VF: 800F. ADPro VF: 1000F. DigiPaint 3 VF: 250F. Jean Sadoine, 76 rue d'hurlupin, 59560 Comines

Vds A500 kit 1Mo chip + WB 2.04 + boitier Stand AUA: 2000F (valeur 4400F). Vds imprimante couleur 24 aig 132 col 220 cps: 2200 (valeur 1990 9000F). Vds kit Digiview 4.0 + digitaliseur 7 et 21 bits: 1000F. Genlock commodore + filtre électronique RVB: 2200F. Imprimante MT160 9 aig 80 col avec tracteur: 700F

Vds Genlock Commodore avec filtre et réglages RVB + logiciels titrage et effets + polices caractères: 2000F. Tél 21 40 93 08

Vds A2000 + 1084 + é lect int + genlock int A2300 + livres + logiciels: 7500F à débattre. Tél 27 24 19 91

Vds A2000 + ext 2Mo + DD 40Mo + carte genlock Magni 4000 + digitaliseur d'images + DG88 + logiciels: sculpt 4D, DPaint 3, Digiview gold + ... Prix 4000F Patrick au 30 24 73 27

Vds A2000B rev 6 rom 1.3 2.0 WB 2.1 + change kickstart garanti + 3 lect 3,5 + DD et ext mém GVP serie 2 52Mo garanti + ext mém 4Mo + 1084 + nbx DP. Le tout 8000F. Tél 30 40 15 82. Laisser message pour olivier.

Vds carte ADD Archos pour A2000 + DD 105Mo 4Mo ram: 3000F à débattre. Tél 31 44 04 98

Vds carte accélératrice PPS 68040 pour A2000, 4Mo RAM: 7000F. Tél 31 86 66 71

Vds carte A2286 émulation PC 286 avec docs mais sans drives pour 1000F à débattre. Tél Cédric après 18H00 au 32 50 28 28

Vds A2000B rév 6.0, WB 2.0 1.3 + kickback ROM switcher, 2 lect 3'1/2, carte contrôleur SCSI Boil3 + Quantum 52Mo, carte passerelle PC XT + 5'1/4, 1084, nbx logiciels: 5000F. StarLC24-10 + 6 rubans réencrables: 1100F. Igor, 17 rue des sablons, 78640 Villiers St Frédéric, tél 34 89 29 27

Vds DD 40Mo + carte contrôleur 2090 WB 2.1 (français) avec: Quarterback, Amos, PPage, etc..: 1000F. Philippe Gabillard, tél 16 1 39 15 00 47

Vds A2000B avec Quantum 5 1/4 SCSI 40Mo RAM 3 Mo (1 chip 2 fast) + carte accélératrice 68030 avec copro 68882 à 25 MHz + 1084 + Digigold avec Digiview + Bars & Pipes Pro avec interface MIDI SMPTE Phantom + PPage + Bible, etc... Le tout 9500F. Epson LX 800:800F. Emmanuel au 39 71 04 96

Vds A2000B 08/91 1500F + 1081 1000F. Excellent état. Contacter Alain au 39 85 39 26

Vds A500 1.2 1 Mo + 1084S + lect ext + 2 joys + accessoires + jeux et util + impr. citizen Swift 24 couleur. Le tout: 5000F. Tél. Jean-Philippe: (1) 40 26 53 15 (le soir) ou (1) 69 86 35 09 (HB).

Vds A500+, WB 2.1, 2Mo Fast, roms 1.3 et 2.0, HD protar SCSI 124Mo avec alim (garantie 1 an), jeux originaux, DP, Tapis, Housse clavier... 7000F. 1083S: 1100F (port en sus). Visible et livrable sur Nantes et environ. Bail Sylvain, 4 rue des Fresnes, 44730 Tharon plage. 40.27.86.57. Et recherche collaborateurs bénévoles pour contribution à un magazine sur disquette (articles, graphs...)

Vds A1000: 5000F à débattre. Contacter Raphaël au 40 72 77 85

Vds Aladin 4D, Gigamen (Version A500, version 68040). Prix à débattre. Contacter Patrice au 40 88 20 41

Vds A500+ avec 1Mo + horloge + souris + 2 joys + jx orig. + nbx démos jouables + discs: 1500F. Genlock pal: 1200F. Ou le tout pour 2500F. Tél: 42 03 79 00 avant 20H (Paris).

Utilisateur confirmé SA 4D v2.09 cherche possesseurs Real 3D v2 région parisienne pour échange d'idées. Tél dom. (1) 45 84 85 13, bur: (1) 42 31 36 18

Cherche 68882 à fréquence >= 25Mhz. Vds 2 barrettes Simm 32 bits de 1Mo au prix très intéressant de 600F éles 2 barrettes neuves, utilises 1 mois. David, Av Marius Ruinat, 3 Res. du Soleil 13700 marignane. Tél: 42 77 86 11

Vds A2000B, ECS, 1Mo Chip, multistart 2, kickstart 1.3 et 2.04, docs: 3700F. 2ème lecteur interne A2010: 500F. Carte RAM A2058/2Mo: 1000F. Désentrelaceur A2320: 1500F. Carte accélératrice A2630 (68030 + 68880 25Mhz) et 4 Mo Ram 32 bits: 5000F. Contrôleur SCSI GVP Hcdplus, 2Mo Ram, DD Seagate 46Mo: 2300F. Imprimante Nec P6 (80 col.), tracteur bi-dir, cable: 2500F. M. Vittet (1) 45 81 80 57 (journée) ou (1)43 28 50 63 (soir,WE)

Vds 2 DD I.D.E., un 120 MB: 1250F et DD Quantum 240 MB val. 3950F: 2500F et un SCSI hyper puissant vendu 1/2 prix, le tout peu servi. Tél: 43 32 41 41 Victor

Vds carte contrôleur Grand Slam, pour tous modèles A500, ou 2000, 2Mo de ram rapide (convient pour carte accélératrice) extensible à 8Mo, intégrant un 2ème port parallèle (pour brancher une deuxième imprimante), un DD 160Mo, le tout 3700F. Vds aussi A500+ tower, intégrant deux lecteurs, un change Kickstart, un afficheur indiquant la fréquence Cpu, un interrupteur interdisant le boot sur DD, un interrupteur de reset (en plus du Ctrl Amiga Amiga), une alimentation de 300W (de quoi brancher de nbses extensions), un clavier indépendant de tout 2300F (la vente de l'Amiga ne sera proposée qu'après la vente du DD). Ou les 2 affaires pour 5500F. Tél: 48 06 75 94 (demander Didier) de 9h30 à 18h ou au 43 39 31 69 à partir de 19h

Echange carte graphique, digitaliseur A2000 ou caméra V5000 ou 6000 contre GST 2500 (Genlock pro 625 lignes de SATV) cause double emploi. Guillaume Noiret, Tél: 43 52 76 88

Vds interfacce Midi Triple Play + 48 canaux midi pour B & P: 900F garanti; Cherche utilisateurs Bars & pipes pro pour ééchanges ides et midifiles. Daniel au 43 99 98 3, Val de Marne

Vds ensemble graphique comprenant Digiview 4.0, Deluxe Paint 4, Digipaint3, Turbo Silver + Excellence 3.0 l'ensemble: 1500F + pour travaux plus avancés WB 2.0 minimum conseillé: ADPro 2.1 et MorphPlus 1.2 l'ensemble 1500F. Tél: (1) 44 24 15 04

Vds A2000B + DD 85Mo + DD amovible 44Mo + 3 disks + flicker fixer + monit svga + ext 6Mo + multikick 1.3/2.04 + Golden Gate PC 386 + 4Mo + lecteur disq. 1,44 Mo + imprimante NB + digit son + midi + synth + scanner main NB + lecteur 5 1/4 + switch centronic 2/4 + 200 D 3 1/2 + 500 D 5 1/4 + prog + livres. Le tout 20000F. Frederic Feret 60590 Trie Chateau. Tél: 44 49 62 36

Vds 1083S pour Amiga. Etat neuf. Urgent. Prix à débattre. Tél: (1) 45 66 93 52

Vds A500 Plus + ext. 1Mo Chip + Multistart 2 + Rom 1.3: 2500F. Mon. coul. 1083S: 1500F. HD Gvp 52Mo/2Mo: 3000F. Le tout en parfait état, avec docs, factures et emballages + divers accessoires. Appeler Karl au 45 84 87 02 (le matin)

Vds A500 1.3 1Mo chip + mon. + peritel + nordic power + souris optique 300DPI + joys + nbx logiciels + lot revues + impr. Star LC200 couleur + papier: 5600F. Tél: Pascal au 45.97.89..03 (la journée ou après 19h)

Amiga 500 + ecran coul. + extension mémoire 512K + horloge + souris + cable péritel + logiciel de TT de texte: Kindwords. Prix: 2500F. Tél: 46 06 90 50 (Paris), Demander Mathieu

Vds carte acc 16Mhz: 1000F. Digitaliseur 8 et 21 bits avec Digiview 4.0 et Digipaint III: 1000F. Achète 68030 (Deringer ou UXL) maxi 2500F. Vds imprimante Manesmann: 500F. Recherche DCT ou échange contre Digiview + 1500F. Table de mixage audio vidéo Sansui UX99 2200F. Genlock: 2400F. A500 1mo chip + WB 2.04: 1800F. Tél 47 29 14 14 poste 503

Vds Amiga 4000 40 6M HD120: 15500F + écran mutisync 1960: 3000F. Tél aprés 19h au 47 39 85 91 demander Georges

Vds A2000 + 1084S + manuels + souris + disks + revues en TBE. Prix: 5000F. Demander Romaric au (1) 48 22 90 97 aprés 18h

Vds A500+, 2Mo ram sup., DD 42 Mo, lect ext 3 1/2, rom 1.3 & 2.0, jeux originaux. Le tout 4500F à débattre. Demandez Thierry au (16) 48 83 65 70 (aprés 19h ou le w.e.)

Vds table à digitaliser SummaSketch 1201 avec un stylo, souris et driver pour Amiga; Prix: 1500F. Un Vidéopilot 310 (transformable en 320) avec les logiciels et manuels prix: 4000F. Tél: 50 49 09 24 aprés 20h

Offre d'emploi

Association reconnue d'utilité publique recherche animateurs (garçons et filles) bénévoles, pour encadrer camps d'enfants et d'adolescents 'difficiles', (juillet, aout). Campings par petits groupes, nombreuses activités. Contact: Camps AJD, 3 montée du petit Versailles, 69300 Caluire, tél 78 08 98 61

Les petites annonces sont désormais payantes

(sauf pour les abonnés)

Envoyez votre petite annonce avant le 10 du mois pour parution dans le numéro suivant à: AmigaNews, Service Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de AmigaNews.
Tarif: 25F la petite annonce de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire.
Les petites annonces sont gratuites pour les abonnés.
N'oubliez pas d'indiquer un moyen de vous contacter dans le texte de votre annonce (tél ou adresse ou les deux)
Vos coordonnées sont obligatoires même si ils ne figurent pas sur la petite annonce.

Les anciens numéros d'Amiga DP et d'AmigaNews sont disponibles

Amiga DP

Dans les numéros de la revue AmigaDP ci-dessous, vous trouverez les descriptifs complets, en français, des disquettes de domaine public suivantes:

AmigaDP n°1: CAM 621 à 644, Fish 650 à 670
AmigaDP n°2: CAM 645 à 656, Fish 671 à 710
AmigaDP n°3: CAM 657 à 667, Fish 711 à 730, DPAT 1 à 5
AmigaDP n°4: CAM 668 à 679, Fish 731 à 750, DPAT 6,9 et 10
AmigaDP n°5: CAM 680 à 690, Fish 751 à 760, DPAT 11 à 17
AmigaDP n°6: CAM 691 à 701, Fish 761 à 780, DPAT 7,8 et 18
AmigaDP n°7: CAM 702 à 713, Fish 781 à 800, DPAT 19 à 22
AmigaDP n°8: CAM 714 à 725, Fish 801 à 820, DPAT 23 à 26
ANews n°57: CAM 726 à 737, Fish 821 à 840, DPAT 27 à 29
...ainsi que de nombreux tests!

Vous pouvez vous procurer ces numéros en les demandant, par écrit, au journal au prix de 15F le numéro + 5F de frais de port quelque soit la quantité demandée.

AmigaNews

France
13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix,** 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec
Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu. **MiA Software** (voir la page Clubs)

Suisse
10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image,** Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 90FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $79.00. Paiement chéque ou carte Visa à Editions Le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest, Québec G8Y 5G8
(Incluant la TPS et la TVQ.)

BELGIQUE

ALFADATA BENELUX assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
ALFADATA, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 12 numéros...........290F
Pour l'étranger (tous pays)........................345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés)**

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom..Prenom...................................
Adresse...
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 12 Rue E.Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'éxpiration | | | / | | |

Date................................. **Signature..............................**

CLUBS

(rubrique gratuite)

FRANCE

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88

10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges

22 Mcotel Cub Saint - Brieuc C.I.S.S du Rocher Martin 15, rue du vieux séminaire 22000 Saint Brieuc Tel: 96 94 26 13.

26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix, 26200 Montelimar, tél 75-53-01-48

31 Association UPSAmiga - Université Pau Sabatier de Toulouse - Salle B 20. Réunion tous les lundis à 20h (sauf vacances)

33 BUGSS user group Bordelais 25b, rue du prof. Lande 33380 Biganos - 56.82.70.01 - 56.85.50.77

35 RAC Rennes Amiga Club, 17 rue E Bernard 35700 Rennes. Tel: 99.63.67.12

37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11

38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.

40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24

44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91

50 ATACOM BourbeRouge 50140 ST.Jean du Corail tél 33-52-66-97

57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 S[...]guemines. Tél 87-95-25-03.

59 [...]ON MICRO- LOISIR, 22 place [...]ba[...] [...]70 Mars en Baroeul. [...]0-49

59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).

62 AMIGA CLUB EPSI 10 place du 33ième 62000 Arras

64 MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.

66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52

67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39

73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery

75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris

75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris

76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37

76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.

77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83

77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73

77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins

80 CIA- Club Informatique Amienois - 56 rue du Vivier 80000 Amiens). Contactez Stephane Modesto 22.52..48.19, J.Luc Fau 22.91.21.31

81 MICROTEL-CLUB d'ALBI - 1 AV du général Hoche 81013 Albi CEDEX

83 ATACOM- Délégation région SUD.EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcher- 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02**(ap 19h00)**.

92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, drève de Nivelle, 178 bte1 - 1160 Bruxelles 1000 BRUXELLES BBS:++32/.2/ 672.36.65 (8-n-1). FAX: 322/673.74.05. TEL: 322/673 74 05

4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai

7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064-45.83.18, section de Mons 065-34.89.27

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste-Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne

1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22

1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve

1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE

1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587

1870 Amiga Multitask Force, Case Postale 1185, 1870 Monthey 2

2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

Le Dessin est un Art

990 F
Prix conseillé



TruePaint

en est l'instrument

TruePaint est un logiciel de dessin pour Amiga© équipé du chipset AA, de 2 Mo de Chip Ram utilisant le mode graphique HAM8 (256000 couleurs) des Amiga© 1200 et 4000

bsc

Edité par B.S.C. distribué en France par MAD SA
Disponible dans tous les magasins spécialisés



Turbo or not Turbo...*

Turbo évidemment! Vous ne pouvez plus vous passer d'un disque dur, mais est-ce une raison pour acheter n'importe quoi ? Les nouveaux prix GVP vous donnent le choix Turbo.



GVP HD500

Boîtier d'extensions pour A500 et A500+ avec contrôleur SCSI, disque dur de 40 à 213 Mo, extension mémoire de 0 à 8 Mo, connecteur "Mini Slot" pour mini carte. *Evolution en prime : la transformation du HD500 en A530 Turbo est disponible pour 3190 frs TTC.*

GVP HD500-40	2790 Frs TTC
GVP HD500-80	3390 Frs TTC
GVP HD500-120	3990 Frs TTC

GVP A530 Turbo

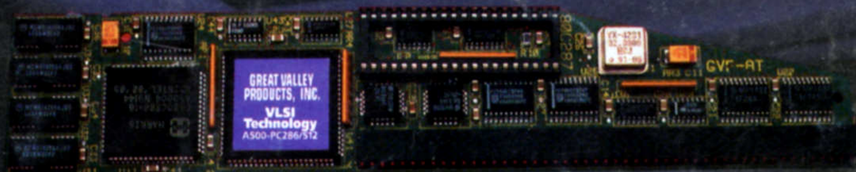
Boîtier d'extensions pour A500 et A500+ avec carte accélératrice 68030 à 40 Mhz (Embedded Controler), 1 Mo de mémoire 32 bits extensible à 8 Mo, support pour co-processeur 68882, contrôleur SCSI, disque dur de 40 à 213 Mo, connecteur "Mini Slot" pour mini carte.

GVP A530 Turbo-40	4990 Frs TTC
GVP A530 Turbo-80	5490 Frs TTC
GVP A530 Turbo-120	5990 Frs TTC

GVP AT500

Carte d'émulation PC AT 286 à 16 Mhz au format "Mini Slot". 512 Ko de Ram, support pour co-processeur 80C287. Emulation en multitâche, gestion partagée de la mémoire, du disque dur, des lecteurs de disquettes et des ports série, souris... Livrée sans Dos.

GVP AT500	690 Frs TTC



Les produits GVP sont distribués en France, Belgique et Suisse par :



CIS EUROPARC
14, Av. HERTZ
33600 PESSAC
France

Prix publics conseillés au 5 Avril 1993 - Photos et caractéristiques non contractuelles
*"GVP A530 ou GVP HD 500" dilemne digne du barde immortel de Stratford on Avon.

